OUR OPINIONS!

平成13年3月1日発行第8巻第2号通巻58号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2001 3月号
定価 780YEN

An opening scene of the 21st century

Why? but Carrying Game Now

Special features

21世紀の幕開け しかし…

なぜ今、携帯ゲームなのか

Does your samurai mind shake?

The second special feature
—侍ゲーム特集—

君の武士魂はふるえているか

REPORT & CONSIDERATION

その重厚な作品世界に迫る！

ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか？

ゲーム批評 2001 3月号 21世紀の幕開け しかし… なぜ今、携帯ゲームなのか Vol. 37

C O N T E N T S

隔月刊 ゲーム批評

2001 3月号 March

Art Direction/STOL

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（11月上旬〜1月上旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

11月

9日 家庭用ゲームソフト公正取引協議会が設立される。ゲーム機器の価格表示などの統一や、消費者が正しい商品選択できることを目的としている

24日 欧州17カ国でPS2が発売される。品薄との情報がユーザーの間に伝わり、ファンの過熱ぶりに拍車がかかった

29日 モトローラ社の新型移動体通信端末にセガのゲームを搭載することが両社から発表。携帯電話端末に標準搭載される予定

12月

8日 DVDリモコン付きの新型PS2（SCPH-18000）が発売される①

9日 ワンダースワンカラー発売。2日間で初回出荷30万台を完売する

11日 セガとナムコがアミューズメント機器物流業務で提携。商品の輸送および保管を共同で行なっていくことになる。今後、他メーカーにも参加を呼びかけていくとのこと

18日 セガとACCESSが、インターネットブラウザなどのソフトウェア開発を行なう「株式会社セガ・アクセス」を設立する

20日 ハドソンがナスダックジャパンに上場。結果、公募価格（1450円）を下回った

22日 文化庁メディア芸術祭で、『ドラゴンクエストⅦ』がデジタルアート・インタラクティブ部門大賞を受賞

コナミが「ゲームファンド」の運用を開始。2738件の申し込みがあり、7億7000万円が集まった②

25日 コナミが「K−1」選手の肖像権の独占使用権を獲得。K−1選手の実名を使ったゲームを独占的に販売できることになった

26日 営利を目的としてメーカーに無断で客にPS2用ソフトを遊ばせていたとして、兵庫県の喫茶店経営者が著作権法違反で摘発される

27日 ニューヨークタイムズの記事に端を発した「任天堂、セガを買収」との誤報が流れる。株式市場に大きな影響を与えるなど、多方面に混乱を引き起こす

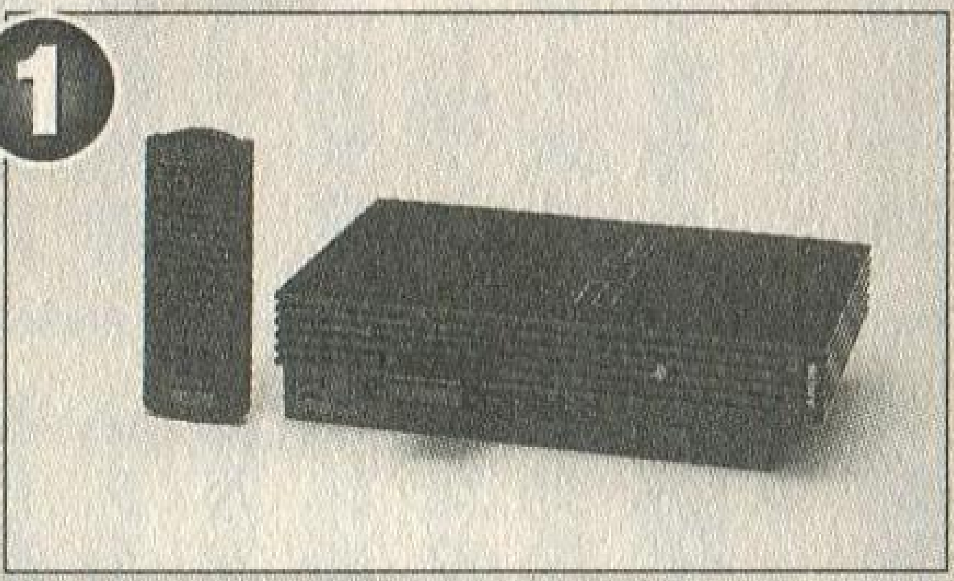
5日 『ドラゴンクエストⅦ』の出荷が400万本を突破。PS1用ゲームでは歴代1位

1月

6日 マイクロソフトが、ラスベガスで開催された「2001 International CES」にてXboxのデザインや詳細を公表③

10日 コネクサント・システムズがPS2用のモデムチップセットを発表。コナミやスクウェアなど、ゲームソフト大手9社がこの接続技術の採用を明らかにした

①



新型と謳っているが、外観に変化はない。メモリーカードに保存していたDVDファームウェアを本体内に組み込んだことによって、メモリーカードが付属しなくなった。本体価格の値下げも噂されたが、値段は据え置きのまま

②



「マネックス証券」への目論見書の請求件数は7462件。最終的に2738件の申し込みがあった。当初の目標金額だった12億円には達しなかったものの、新規に口座を開設したユーザーも多かったことから、いかにゲームユーザーの関心が高かったかが窺える

③



公表されたXboxのスペックは、CPUにIntel製の733MHzを採用し、グラフィックチップにnVIDIA製の250MHzチップを搭載。大きさが、ちょっとしたビデオデッキほどもあるのが特徴的

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC‥‥パソコン
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称

RPG‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥レースゲーム
TBG‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥パズルゲーム
ETC‥‥その他

ランドネットサービス終了 そこに見る任天堂の戦略

遅れに遅れて始まったランドネットは、1年という短い期間を経て終わりを告げた。果たして、任天堂にとってランドネットはなんだったのか？

突然の終焉

任天堂とリクルートの合弁会社であるランドネットが、2月末に会員制ネットワークサービス「ランドネット」を終了する。

ランドネットによれば、「同サービスは'99年にスタートしたものの、当初予定していた優良なコンテンツの開発が遅れたために会員が増えなかった。今後は次世代ゲーム機の登場などで優良コンテンツの確保もさらに困難になっていく」と予想。「携帯端末やパソコンが予想以上に早いスピードで普及していることなども考慮し、サービスの終了を決定した」という。

それにしても、このサービスは不思議な経過をたどった。サービスを受けるためのハード「ニンテンドウ64（以下N64）」用の記録装置である「64DD」は、N64の発売直後から本体の普及を拡大するための隠し球として期待されてきた。しかし実際に市場に投入されたのは、投入のアナウンスから2年も過ぎてからである。しかも「ランドネット」のサービスは会員を10万人に限定。大きなプロモーションもなく、試験的な形で展開されたのである。

大がかりなシステム

実際のサービスには、結構手のこんだネットワークゲームが用意されていた。事業主体はランドネットで入会金は無料。月額2500円という低料金ながら、「64DD」などのハードウェアや6本の専用ソフト、使い放題のインターネット接続が提供された。

システム構築は「日本IBM」が担当。「64DD」という特殊なクライアント環境でメールやホームページの閲覧などが楽しめるよう、サーバー上でJavaプログラムを稼働させるといった仕組みもユニークだった。また、長野オリンピックでも活躍した負荷分散技術の採用によって、10万人の会員が同時にアクセスしても安定した対応・処理をも可能としていた。このシステムの特性を活かし、有害サイトへのアクセス制御を行った点も、若年層に配慮する任天堂らしさが窺えた。

以上は、システムの構築と運用を一括で受託していた日本IBMの資料によるものだが、一連の情報を見る限り、当初から「会員は10万人で行こう」という方針が見えなくもない。もちろんシステムの増設は可能で、資料にも3年内に50万人の会員獲得を目指すとはあったのだが……。

任天堂の矛盾する発言

実はこのサービスがはじまる直前、任天堂側からはネットワーク

ゲームの将来を悲観する発言が飛び出している。

'99年9月、任天堂とコナミによるモバイルコンテンツ制作のための共同出資会社「モバイル21」の設立会見に臨んだ山内溥・任天堂社長の発言はこうだった。

「時代はまさに短小軽薄の方向に向かっている。何十億円も金をかけて大作ソフトを制作するのは、あまりにもリスクが大きい。ネットワークを使い、離れた所にいるユーザーとユーザーを結んで行う大規模なネットワーク対戦ゲームというのも違うんじゃないか」



一時は発売中止かと思われたが、突如、特異な方法で販売開始。すぐに終わりを迎えた不運なハード。

会見が「携帯電話などのモバイル端末向けコンテンツ会社の設立をテーマにしている」という事情もあるが、ランドネットのサービス直前にしては大胆な発言だ。

またこの発言は、今年以降の展開が計画されている次世代機ビジネスをも『棚に上げた』ものである。大作主義やネットワークは、次世代機ビジネスにおいて避けて通れない道。ランドネットは、そんな疑問に満ちた会見の直後、モバイルへの傾注や次世代機発売が視野に入り始めたその年の暮れの'99年12月に始まっている。

その後、1年強という短い期間で終わってしまったこのサービスには、2001年初頭という終了期日があらかじめ計画されていたように思えてならない。

私見としての実験説

あらかじめ計画されていた？

その根拠は、終了を告げるランドネットの発表文からも窺える。たとえば、「次世代機の登場で、コンテンツの確保がさらに困難に～」というくだり。次世代機の登場は、同サービスの開始前から分かっていたことだ。コンテンツの確保といっても、供給者は任天堂やセタなどが中心で把握は容易なはず。むしろ自ら、用意していたコンテンツを他に仕向けると公言しているようなものだ。

途中でセタがパチスロ機メーカー最大手のアルゼに買収されたが、これも実際には任天堂がセタへの過度な肩入れを避けた結果であろう。少なくとも任天堂には話は通っており、必要なら自ら買収、または支援すればよかったのである。もちろん「プレイステーション／同2」を展開するソニー・コンピュータエンタテインメントのようにサードパーティー製品を期待していたわけでもあるまい。

同様に「携帯電話の普及～」のくだりについても、サービス開始前から分かっていたことである。ここ1年で状況が変化したわけでもない。任天堂もコナミと共同出資会社を設立するなど動向を注視していたはずだ。

では、何のためのランドネットだったのか？

私は実験だったと思っている。「モバイル21」で切り込んでいく携帯電話やPHSネットワーク、次世代機の「ゲームキューブ」が取り込まないわけにはいかないインターネットを、どうゲームに活用していくのか。その謎を解く。それが目的だ。

大川功・セガ社長は「ドリームキャストはそのままネットワークにつながる唯一のゲーム機だ。最もノウハウもある」という。特に、大川氏はネットワークゲームに関して、顧客の趣向といったデータやシステム運営といったノウハウの重要性を強調している。

その点では任天堂にも異論はないだろう。「ランドネット」が繰り広げたサービスは、ある意味ではそのための実験だった。

次世代機にここで得たノウハウが投入されるに違いない。

PROFILE

青山博美（あおやま・ひろみ）

'65年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電気・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

株式市場もゲームに飽きた？ 2001年 希望の光は任天堂のみ

業界はもはや成熟してしまった。株式市場に顕著に現れるゲーム業界への低い期待値。頼みの綱は……やはり任天堂なのか。

未曾有のゲーム不況

「創業以来の危機だと思っている。会社の寿命が50年とすれば、（創業47年に当たる）今の当社はそういう状況かもしれない」――11月に行われたナムコの業績説明会で、中村雅哉社長は噛み締めるように述べた。今3月期連結決算は上場以来初の最終赤字に落ち込む見通しだが、何という厳しい言葉だろうか。老舗中の老舗であるナムコの〝危機〟は、イコール業界そのものの危機といえる。

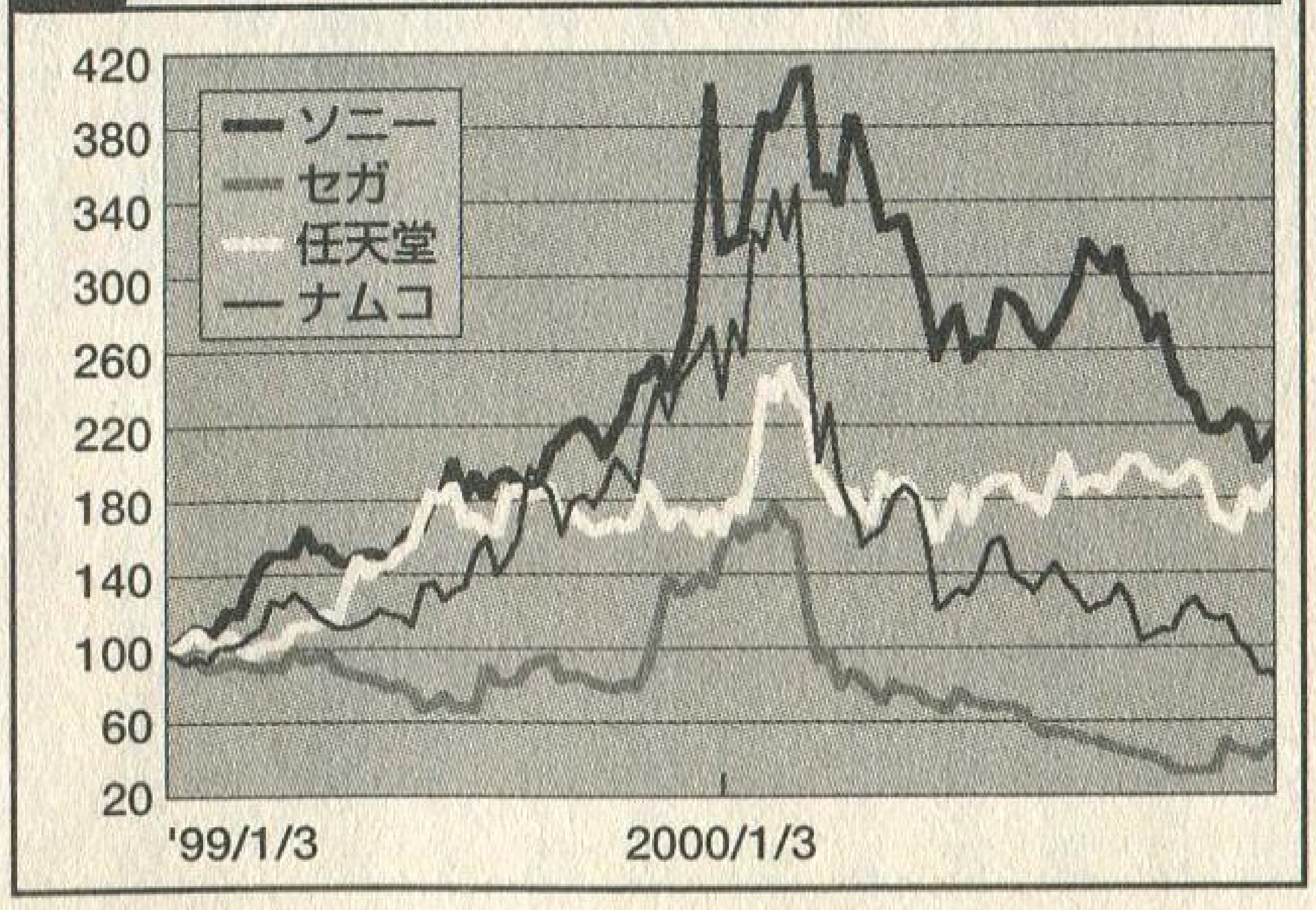
他企業はどうであろうか。セガは4期連続の赤字、続く来期も黒字転換は期待しづらい。ソニーもゲーム部門は赤字転落、PS2立ち上げ時に広げた大風呂敷がたたまれる気配もない。唯一好調のコナミとて、一皮めくれば稼ぎ頭はカードゲーム。コンシューマの不振は衆目の一致するところだ。スクウェアに至っては、プレイオンラインや映画がいつのまにか〝爆弾〟として意識されるようになってしまった。結局、巨額の開発費を投じたゲームが売れず、コストの高いPS2向けソフトの利幅は低くなるばかりで、今年も業界が浮上するシナリオは全然見えていない。どんな不況下でも、ゲームに対する消費は惜しまれなかったはずなのに。

バブル崩壊の後遺症に苦しんできた（今も苦しんでいる）株式市場にとって、ゲーム業界といえば成長業種の代名詞的存在だった。だが、どうやらこれも大きなターニングポイントを迎えてしまったようだ。

ハドソンも不調な出足

昨年末、ナスダック・ジャパン市場にひっそりと株式公開したハドソンは、公募価格（1450円）を大きく割り込む出足となった。この不人気ぶりは、業界に対する今の市場の見方を象徴している。基本的に企業は事業を展開していくためにカネを要する。そして、株式を市場に公開する狙いは何より資金調達にある。投資家は、その企業が将来成長すると読めば、配当金（インカムゲイン）の増加期待と株価上昇（キャピタルゲイン）期待から、株式を購入する。

1 ゲーム関連株の動き ('99/1/3=100)



メインバンクだった北海道拓殖銀行の破たん後、間接金融（個人が預金している銀行から間接的に資金を調達すること）から、直接金融（株式や社債を発行して直接資金を調達すること）への転換をうかがってきたハドソンとしては念願の上場といえた。が、恐らく、（覚悟していただろうが）この不人気は誤算だったであろう。

業界はもはや成熟してしまった。

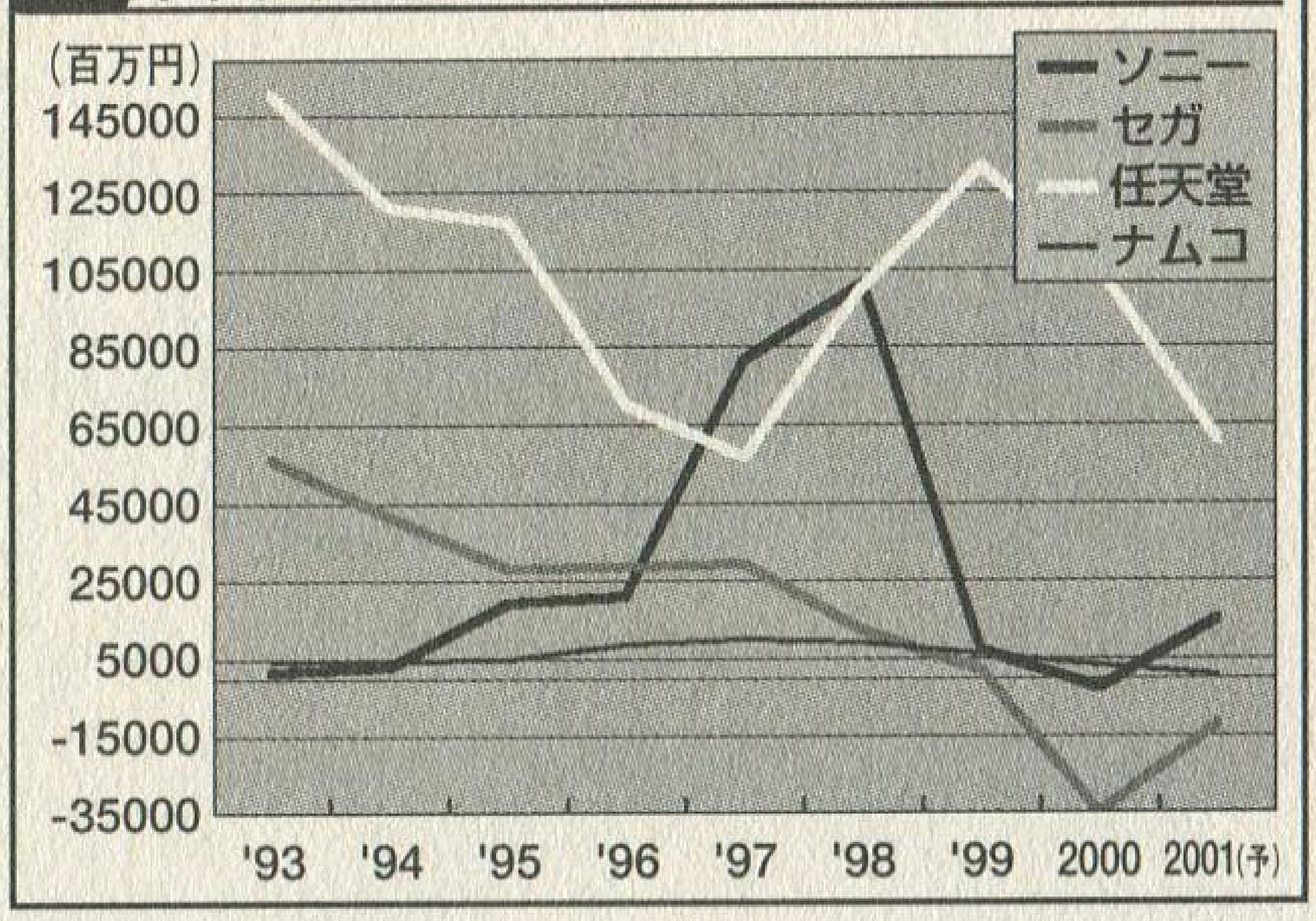
つまるところ、「ゲームはユーザーにも投資家にも飽きられた」のだろうか。

グラフ①は、'99年年初を起点（100）として、ソニー、セガ、任天堂、ナムコの株価推移を見たものである。'99年の上がり方は4銘柄とも尋常でない。ハイテク銘柄が中心のナスダック（米店頭）市場の急騰に端を発するIT（情報技術）・ネットバブルにあって、ゲーム株も凄まじい人気を集めた。PS2概要発表（'99年3月）以来の多大な期待、そしてコンテンツ（情報の内容）ビジネスの将来性に対する評価など理由を挙げればキリがない。年後半に至っては、一貫して下げていたセガまでが買い進まれている。2000年初頭のAOL（※）によるタイムワーナーの事実上の吸収もあり、ゲームコンテンツを買収すべき資産として評価する動きもでてきた。

直後に起こったのが、米国発のITバブル崩壊である。過剰なITに対する期待は剥げて、ナスダックは急落。競ってゲーム株を買ってきた外国人は、一転売りに回った。現在もこの流れは終わっておらず、下げ止まりの兆しはない。特にPS2の迷走により過剰な市場幻想が消えたこともこれに追い討ちをかけ、結果、多くの投資家が傷ついた。

株価の最大の決定要因は、各企業の業績となるのだが、グラフ②（営業利益動向）のように総じてダウントレンドにある現実は重い。

2 営業利益の推移（3月期決算）



際立つ任天堂の存在感

ただ、こうした中、株価面でも業績面でも堅調ぶりが際立つのは任天堂の動きだ。他銘柄の地盤沈下が進行する中で、この底堅さは注目に値する。〝最後のゲーム屋〟である任天堂が独り踏みとどまっている現状は、今の業界の縮図といえそうだ。特にソニーと任天堂の〝株価格差〟が急縮小している意味合いは決して小さくない。

今年はGBアドバンス、ゲームキューブという社運を賭けた2大ハードの投入が控えている。言わば、この2つのハードが業界の（最後の）希望の光と言って過言でなかろう。ゲームは決して飽きられていない、携帯ゲームは決して次世代携帯電話に取って代わられるものではない……そして、それを証明できるのは任天堂しかない、と言える。

最後の最後で任天堂頼みという、360度回った業界の現実。少なくとも今は、GBアドバンスの大ヒットとゲームキューブの（そこそこの）健闘というシナリオだけにしか、明るい材料は見えていないのである。任天堂独裁の逆戻りは絶対に嫌という不協和音が聞かれなくはないが、風が京都に吹いていることは確かなのだ。とにかく今年は、6～7年前へとスタンスをリセットするサードパーティが続出することになる。当面、出揃ってくるGBアドバンスのラインアップを見て、株式市場は各社の〝本気〟をうかがうことになろう。これはセガも含めて。

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
株式新聞記者。為替、債券、株式と金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。経済入門書として著した『今日からいっぱし！経済通』（日本経営協会総合研究所）が好評、ゲームの話題も多数。

（※）世界最大のインターネット・オンライン・サービス会社。

ゲームなのか

事情



イラスト：中川悠京
再現－saigen－
手に持っているのはイメージを再生する携帯機。あの日のことを想ったら、雪が舞ってきたようです。

21世紀の幕開け　しかし……

なぜ今、携帯

新世紀携帯ゲーム機



携帯ゲーム機の王者、ゲームボーイが衰えを見せずに、売れ続けている。

世界累計出荷台数1億台達成。『ポケモン』『遊☆戯☆王』『カービィ』といった名前を冠するドル箱タイトルのコンスタントなリリースなど、好調のデータには事欠かない。

そんな中、ワンダースワンがカラー化と共に、スクウェアのビッグタイトルを引き連れて、再び王者に挑戦しようとしている。

もちろんゲームボーイ以外の携帯機や、ゲームボーイのソフトにも売れていないソフトはたくさんある。しかし、携帯ゲーム機がその位置付けを越えて健闘しているのは確かだ。

携帯ゲーム機は片手間に遊べる従属的ハード……昔からゲームに親しんできたユーザーはそう考えていたはず。しかしその堅調な売れ行きは、PS2やDCなどのメインと思われるハードを凌駕するほどの勢いを見せている。コンピュータの目まぐるしい発展と共に進化してきたゲームが、ここに来て、決して高機能とはいえない携帯ゲーム機に肉薄されているのだ。

理由は分かっている。

ゲームはその進化と共に重厚長大化し、プレイすること自体が気軽に行えないものとなり続けている。ハードが高性能になったがために、ゲーム作りに莫大な時間と高額な開発費がかけられるようになり、ユーザー・メーカー共に疲弊している状況がある。

それに比べ携帯ゲームは低機能で、開発に時間もお金もそれほどかからない。ゲームの内容も複雑ではなく、手軽に気軽に遊べるものだ。

ゲーム機が高性能になったがために表出した、いわば先祖返りの現象。しかしこの3月に少し……いや想像以上に大きく変わろうとしている。32ビットの高性能携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」の登場だ。

携帯ゲーム機の高性能化が何を意味しているのか。〝進化〟は同じ道をたどろうとしている。世界で1億台出荷という恐るべき数字を誇るゲームボーイ、それと完全互換性のあるゲームボーイアドバンスが世界を席巻することは間違いない。しかし、その高性能がもたらすものは決して楽観視できるものではないだろう。

今回の「ゲーム批評」ではゲームボーイアドバンスを1ヶ月後に控えた今、2年前に起こった携帯ハード発売ラッシュがその後どうなり、何を生み出したのかを伝え、その歴史から少し先の携帯ゲーム機市場に思いを馳せたい。

人々が様々な夢を思い描いた21世紀を迎えた今。なぜPS2やDCではなく〝携帯ゲーム機なのか〟を、ゲームを愛する者として考えよう。

主流とすらいえるその存在

GBAが新世代のスタンダードハード？

GBAの発売を3ヶ月後に控えた2000年の年末商戦。携帯ゲーム機市場はどのような動きを見せたのか。携帯ゲーム機ブームの過去を踏まえて考察する。

2年が経ち　残ったものはやはり……

ゲームボーイ（以下GB）。このハードが、携帯ゲーム機市場の巨大さを証明してくれた。2000年6月に発表された「GB、世界で1億台出荷達成」のニュースは、あらためてGBのスゴさを実感するに充分なものだった。

2年前、この可能性ある分野にバンダイ、SNKが乗り出した。結果は……近くのショップに行けば分かる。ワンダースワン（以下WS）のソフトはワゴンセールに出され、ネオジオポケット（NGP）の姿はほとんど見ることができない。

WSは発売後、約4ヶ月で100万台出荷を達成するまでは勢いが確かにあった。しかしその後、驚くほどの早さで動きが止まってしまう。

ネオジオポケットについては語るまでもない。「どんなにヒットするタイトルでも7万が限度」（ゲーム開発プロデューサー）という市場なのだから、メーカーも参入しにくかっただろう。

ビジュアルメモリ（以下VM）、ポケットステーション（以下ポケステ）も、WSやNGPと同時期に発売された。携帯ゲーム機？との疑問もあるが、メーカーがその市場を狙っていたことは確かだ。共に現在では、遊べるソフトと呼べるものがほとんど存在しないまま……その存在価値を見いだせないまま、消え去ろうとしている（ポケステの『どこでもいっしょ』だけは例外中の例外）。VMなどは、液晶やボタン部分を取り払った大容量メモリ「メモリーカード4X」を発売したことからも、その存在価値に見切りがつけられたと言って過言ではないだろう。ポケステはPS2に互換性はあるが、『どこいつ』以外にそれを使ったゲームなど出るのだろうか……。

結局、『ポケットモンスター』（'96年発売）が息を吹きかえさせたGBのみが、快進撃を続けている。

携帯ゲーム機の歴史

'80／4：ゲーム&ウォッチ（任天堂）発売。第1作はお手玉ゲーム『ボール』で5800円だった。

'82／6：ゲーム&ウォッチ マルチスクリーン（任天堂）『ドンキーコング』発売。化粧品のコンパクトのように開いて遊ぶ形態が独特。任天堂が初めて「十字キー」を採用した作品。

'89／4：ゲームボーイ（任天堂）発売。命名は糸井重里氏。12800円（以下、価格はすべて税別）。本体の色は淡いグレーのみ。

'89／11：リンクス（ATARI）。米国のカラー液晶携帯ゲーム機。輸入品、ソフトの少なさ、ハードの大きさなど、問題点を挙げればきりがないハード。

'90／10：ゲームギア（セガ）発売。8ビットCPU、バックライト付きのカラー液晶を採用。19800円。TVチューナー（別売り）でTVも見れる。携帯とは名ばかりの大きさと重さは閉口モノ。

'93／6：ゲームボーイ、9800円に値下げ。

'94／5：ゲームボーイ、8000円に値下げ。

'94／11：ゲームボーイブロス発売。本体カラーは赤・黄・緑・白・黒・スケルトンの6色。8000円。カラフルになってちょっとオシャレに。



なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？　プレイするにあたり「覚悟」が必要なくすぐにやめられる。（神奈川県　川瀬哲）

市場が携帯ゲーム機を求めている

2000年の年末商戦の販売本数は、前年と比べて大きく落ち込んだ。ユーザーのゲーム離れは止められない。DC、PSともに前年比、ほぼ50%近い低下率だという。そんな中、ニンテンドウ64、GBは10%程度の低下に止まっている。機種別のソフト販売本数率では、一昨年ダントツでトップだったPSを抑え、GBが4割近くを構成していた。少なくとも今回の市場は、GBを中心に動いていたといえよう。

年末の話題のひとつ、ワンダースワンカラー(WSC)はどうだったか。

『ファイナルファンタジー』(以下『FF』)は売れた。『FF同梱版』の安さ(9999円。WSCが6800円、『FF』単体が4800円なので1600円近く安い)もあってか、同梱版を店頭で見つけることはかなり困難な状況であった。さすがのタイトルである。『FF』という点で考えれば少ない数字(昨年末の時点で35万)かもしれないが、ハードと共に売ったと考えれば、この牽引力の強さは特筆物である。『デジモン』『仙界伝 弐』などのキャラ物もそれなりに健闘を見せ、さすがバンダイと思わせた。もちろん、この勢いが続くと楽観視はできない。

その他のソフトは非常に動きが鈍く、WSの前歴もある。業界関係者、流通関係者共々、「WSCに関しては扱いは慎重にならざるを得ない」(小売店バイヤー)というのが本音ではないのだろうか。

3月にはゲームボーイアドバンスが"来る"。にも関わらず、昨年末もGBCは売れている(昨年12月だけで40万台販売)。まさに盤石だ。

今年、Xbox、ゲームキューブの発売も予定されているとはいえ(本当に今年かは眉唾だが)、その力がすぐに発揮されるわけではないだろう。下位互換のあるGBAには、GBCの市場が味方をしてくれる。昨年の携帯ゲーム機の好調を見る限り、GBAが今年の年末商戦を独占することも絵空事ではない。(編集部)

ゲームボーイ実売数 TOP5
(2000年12月末:編集部調べ)

順位	タイトル	実売累計
1	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ4	約1800000本
2	ポケットモンスター クリスタルバージョン	約900000本
3	コロコロカービィ	約550000本
4	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	約450000本
5	マリオテニスGB	約330000本

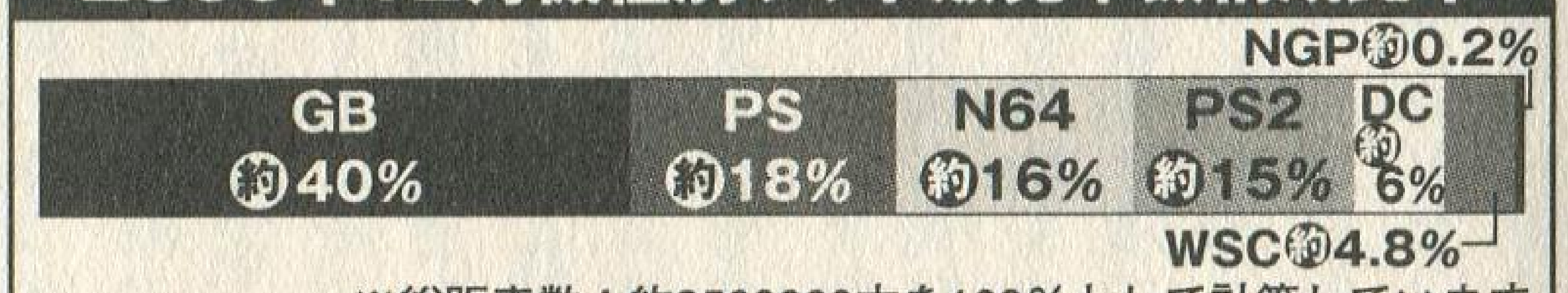
※遊戯王4は3バージョンの合計

ワンダースワンカラー実売数 TOP3
(2000年12月末:編集部調べ)

順位	タイトル	実売累計
1	ファイナルファンタジー	約350000本
2	デジモンアドベンチャー02 ディーワンテイマー	約50000本
3	仙界伝 弐~TVアニメーション 仙界伝封神演義より~	約45000本

※『FF』は同梱版含む

2000年12月機種別ソフト販売本数構成比率



※総販売数:約9500000本を100%として計算しています

'96/7:ゲームボーイポケット発売。本体の色はグレー・赤・黄・緑・黒。6800円。デザインの洗練さに加え、操作感も改良。ようやく登場した携帯ゲーム機の名にふさわしいハード。

'96/10:ゲームボーイポケット【銀】発売。7800円。特別仕様GBの先駆け(?)。以降、特別カラーやキャラのプリントものなど、さまざまな特別バージョンが発売・制作(非売品等)されるようになる。

'98/2:ゲームボーイポケット、5800円に値下げ。

'98/4:ゲームボーイライト発売。6800円。色はゴールドとシルバーの2種類。バックライト装備で闇の中でも遊べる。

'98/10:ゲームボーイカラー発売。8900円。32000色中、56色同時発色可能なTFTカラー液晶を採用。ゲームボーイと互換性あり。ネオジオポケット(SNK)発売。16ビットCPU搭載。液晶画面はモノクロ8階調。7800円。本体カラーは8種類。プラチナブルーやらカーボンブラックなどカラーの名称が独特。

'98/11:ゲームボーイポケット、3800円に値下げ。

'99/3:ワンダースワン(バンダイ)発売。4800円。16ビットCPUとモノクロ8階調の液晶画面を採用。縦でも横でもプレイ可能なデザインが特徴的。ネオジオポケットカラー発売。8900円。下位互換あり。TFTカラー液晶に変更、4096色同時発色可能。性能は携帯機の中でもトップクラス。

'99/5:ゲームボーイカラーが6800円に値下げ。

'99/10:NEW!ネオジオポケットカラー発売。6800円。本体がコンパクトになる。

2000/12:ワンダースワンカラー発売。6800円。

2000/3:ゲームボーイアドバンス発売予定。予価9800円

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか? 小学生・手軽・流行・ポケモン頼り。(青森県 ぼきょうはる。)



「奇跡」のゲームマシン その道を切り開いてきたものは 何だったのか？

携帯ゲーム機市場。それはゲームボーイの市場といってもいい。後継機「GBA」の登場を控えたこのハードの歴史をここで一旦、総括する。

年末商戦からGBAへ 絶好調のゲームボーイ

年末商戦に強い任天堂。2000年末を制したのは、やはり任天堂だった。年末の売り上げチャート上位30位中、ほぼ半数が同社、あるいはサードパーティのタイトルによって占められた。中でも特にゲームボーイの活躍は目をひいた。『ポケットモンスター クリスタルバージョン』は発売10日間で70万本、『遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ4』は3バージョン（※1）合わせて130万本以上を売り上げた。『コロコロカービィ』も昨年8月の発売以降、しぶとく売れつづけて50万本を突破。それに『ドラゴンクエストⅢ』と『マリオテニスGB』の各30万本が続いた。

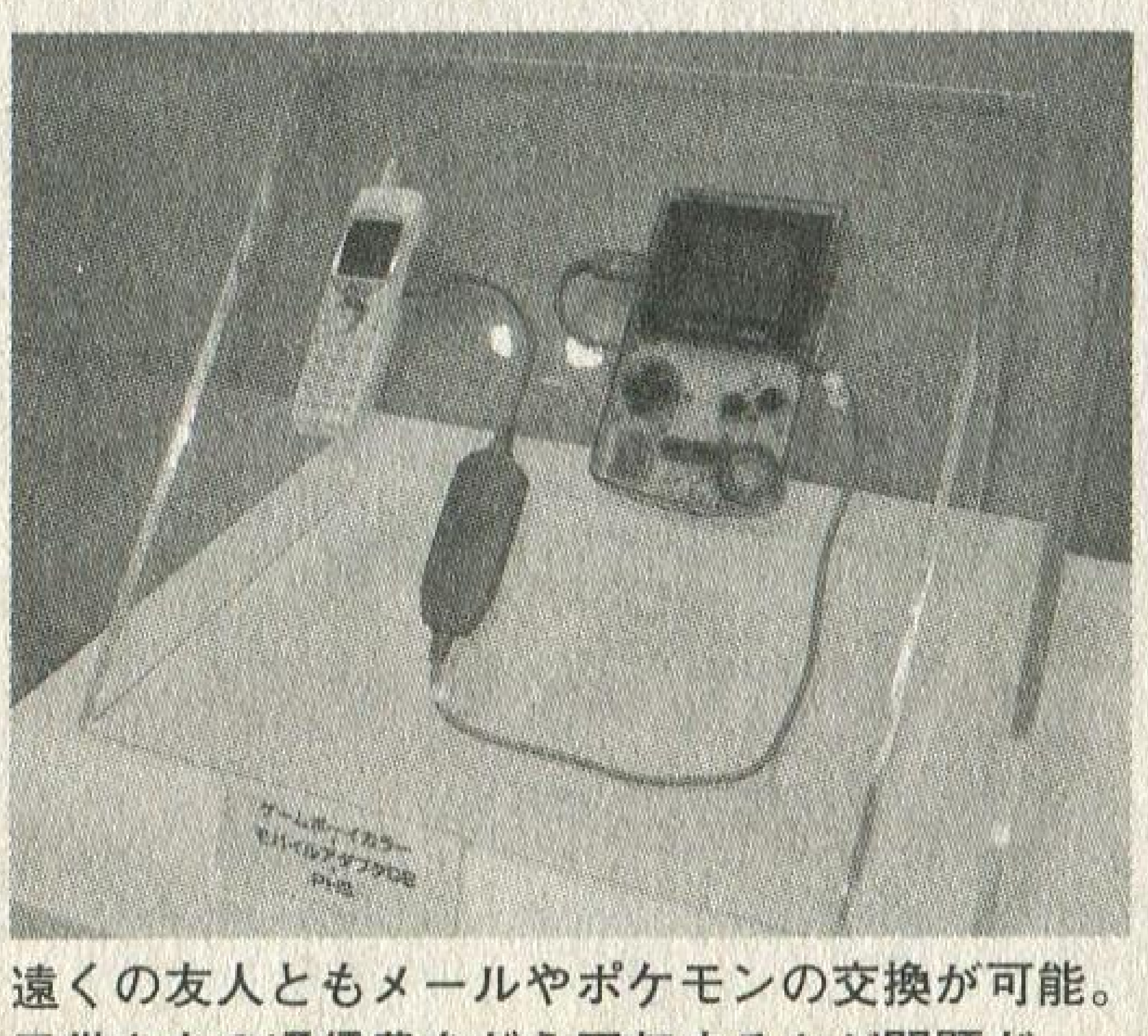
GB本体も昨年12月から増産となり、現在月産250万台体制。この勢いは、先日発売されたモバイルアダプタGBや3月に発売が決定しているゲームボーイアドバンス（以下GBA）を含む今後の展開にも大きくつながっていくことだろう。まさに絶好調。恐るべし任天堂、そしてゲームボーイである。

「時代遅れ」と揶揄された その登場

それにしても11年前、ゲームボーイが登場したとき、一体だれが今日の隆盛を予想し得ただろうか？　すでにセガはメガドライブをリリースし、任天堂も翌年にスーパーファミコンの発売を控えた16ビット機戦争前夜。携帯ゲーム機という概念すらない中にひょっこり現れたこのハンドヘルド・マシンは、ひどく場違いに見えた。カートリッジ方式とはいえ、その小さなモノクロ液晶画面は過ぎし日のゲーム&ウォッチを人々に連想させ、業界の一部にはゲームボーイを「時代遅れ」とする声もあったほどだ。

ところが、登場2ヶ月後に発売された『テトリス』がいきなり大ヒット。ゲームボーイは初年度で400万台を出荷する。その後も『星のカービィ』や『ゼルダの伝説 夢をみる島』といったヒット作に支えられながら、累計出荷台数を順調に伸ばし、'95年には4000万台に達した。そして2000年の6月16日には、「ブロス」や「ポケット」「ライト」そして「カラー」を含め、全世界でついに1億台の売りあげを達成。総ソフト・タイトルは1600本以上、総ソフト出荷数はなんと4億本に及んでいる。なにより発売以来、10年以上の長きにわたって遊ばれつづけているゲーム機など他に皆無だ。

ゲームハードとして史上類を見ないこの成功の要因には、様々なことが挙げられるだろう。コスト・バランスを考え、無理をせず、最適のタイミングでなされてきたバージョンアップ。目に見えぬとこ



遠くの友人ともメールやポケモンの交換が可能。子供たちの通信費をどう回収するかが問題だ。

（※1）『遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ4』は、同封されるトレカの種類とパッケージが異なる、3つのバージョンが発売された（ソフトの内容は同一）。



ろで細かく細かく重ねられてきた改良。維持されつづけてきたソフトの互換性。誤って落としたり踏みつけたりしても壊れにくい耐久性。網膜レンズを使った『ポケットカメラ』やバイブレータを内蔵した『ポケモンピンボール』、傾斜感知センサーを利用した『コロコロカービィ』など、携帯機ならではのアイデアをいかしたソフトの開発。そして『ポケットモンスター』を経て、最近の『ポケットモンスター金・銀』や『マリオテニスGB』で本格化してきたニンテンドウ64との連動など。

　これらはすべて、企業としての戦略というだけでなく、任天堂の「子供の遊びを担う企業」としての矜持と、その純粋な遊び心の発露のように思える。いや、そもそもゲームボーイの登場とは決して戦略的なものではなかった。実は'89年の発売当初、「時代遅れ」と揶揄されたゲームボーイは、社内的にもまた、まったくと言ってよいほど期待されていない商品だったのだ。

　「ただ僕らだけが『こういうのが欲しい欲しい』って騒いでた。あれこれ研究して、なんとか本物にしようと一生懸命作っていました」（任天堂　出石武宏氏・本誌'99年5月号より）

　こうしたほとんど「個人的」とすら言えてしまう思い。それがまた別のところで、ゲームボーイにひとつの奇跡を起こしたことは見逃せない。'96年の〝復活劇〟である。当時、ライバル機「ゲームギア」や「リンクス」が市場から撤退しつつある中、ゲームボーイもまたハード・ソフト両面で伸び悩み、苦しんでいた。携帯ゲーム市場はもう終わりだろう、と任天堂を含む業界全体が考えていた中、この死に体のプラットフォーム上でひとりの青年が、「球体を磨くようにすると、記憶や感情はきれいな形になる」（※2）とつぶやきながら、「虫取り」という自らの幼児体験を磨きあげ、ひとつのゲームとして世に放った。言わずもがなの『ポケットモンスター赤・緑』だ。本作が低年齢層を中心にメガ級のヒットを記録し、ゲームボーイを復活させたのは周知の通り。静かに4000万台という規模にまで成長していたその市場は、以前に増した盛り上がりをみせ、再度ゲーム業界全体から熱い眼差しで見られることになった。

「独占」という言葉は正しいのか？

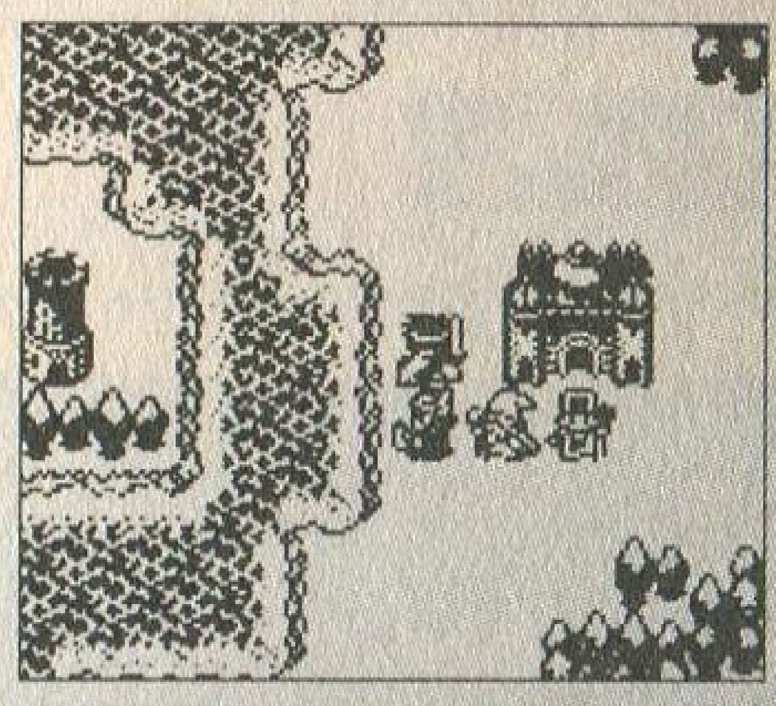
　任天堂が95%のシェアを占めていることから「携帯ゲーム市場は任天堂が独占している」などとよく言われる。だが、「独占」というネガティブな言葉はゲームボーイに似つかわしくない。もちろん、ゲームボーイの躍進の裏には『テトリス』の版権独占のような狡猾な策略も作用しているだろう。しかし、その「誕生」と「復活」は、そうした企業的戦略とはかけ離れたところで起こったのであり、それを「面白い」と言って許した〝任天堂の遊び心〟こそが市場を切り開いてきたのだ。

　今や、ゲームボーイは同社を支える重要な屋台骨となった。モバイルアダプタGBやGBAなど今後の展開を考えるに、「通信」がキーワードであることは間違いないだろう。しかし任天堂自身は、64DDが失敗に終わったこともあってか、「通信と心中する気はない」（山内溥社長）と歯切れが悪い。携帯電話による通信機能を有効活用できそうなタイトルも、今のところ『ポケモン』のみ。傍目には万全の構えのように見える任天堂だが、次の一手は極めて重要なものとなるはずだ。今度はどんな「思い」を見せてくれるのか。ゲームボーイの、そして任天堂の未来はそこにかかっている。

（小野塚謙太）

（※2）田尻智「テレビゲームの昼と夜」（アスペクト『ジェネレーションN』収録）より

GB版『DQⅢ』の価格に見るゲームボーイアドバンスへの懸念



携帯ゲーム機がはらむ問題のひとつに〝マスクロム〟の問題がある。CDが席巻した業界に再び、ロムのデメリットが浮かび上がってきた。



6400円。『ドラゴンクエストⅢ』(以下『DQⅢ』)の価格は突出していた。他のゲームボーイソフトの価格が4000円前後でとどまっているところからみれば、ちょっと疑問の金額だ。『DQ』というタイトルゆえの高価格なのだろうか? その疑問をゲーム開発関係者に尋ねてみた。

「いや、いろいろ考えれば妥当だと思いますよ。一番の問題は、やはりロムですね。もともとマスクロム(いわゆるカセット)の製造には何千円もかかるんです。今、世界的にロム不足……というより、この手のロムをこんなに使っているのは携帯ゲームだけでしょう? それに『DQⅢ』みたく32メガなんて大容量なら、なおさら価格に響きますよね」

大容量のロム……。つまり内容のボリュームアップ化。もちろん、それは人件費にも響いてくる。

「GBは白黒で手間もかからず作れる。そういうところでやってきた。しかし、大容量化しかりカラー化しかり。当然、人手も増えて開発期間も延びますよね。つまり……」(ゲーム開発関係者)

つまり、ハードの高性能化が進めば、それだけ人件費・開発費・開発期間が増える。もちろん、これは携帯ゲーム機に共通の問題だ。WSCなどは、64メガというもっと特別のロムを使っている以上、GBCよりも大変な事情を抱えているといえる。

SFCを思い出してほしい。初めは4メガのソフトで8000円程度の価格だった。しかし、より良いものを作りだすために、ロムの大容量化は進んでいく。

当時の大人気ソフト『ストリートファイターⅡ』の新作『同ターボ』が出る時、ついにその発売価格は9980円となった。大量に作られるソフトでさえ、1万へ届いてしまった事実(もちろん他にも1万円を越えるソフトはあったが、衝撃度が高かった)。まもなく、SFCのソフトは1万を越える価格が普通になっていく。

この問題は、ゲームボーイアドバンス(以下GBA)へと行き着く。32ビット・高性能・3万以上の発色数、そして〝ロム〟の問題。価格が上がらないワケがない。先の関係者は語る。

「ギリギリに抑えても4500円。購入層(子供)を考えれば5000円前後の価格帯でなんとかするしかないでしょうが……。まあ、はっきりいって価格の高騰はどうしようもないですね」

性能面でも、内容面でも、そして価格面でもSFC化しようとしているGBA。携帯機としてのメリットのひとつだった低価格は、もはや期待できそうもない。やはり憂慮すべき問題点と考えねばならないだろう。

その解決策として〝配信〟というキーワードも出てきてはいる。しかし現実問題難しいと言わざるを得ない。なにせ主要な購買層は子供なのである。子供が扱えるほど簡単にできるのか。ソフトの購入費はどう払うのか。

高騰する携帯ゲームの価格。その価格でも価値あるソフトが出るならば……ゲームを愛する者としてこの限りではないのだが。

(編集部)

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか? オレはあまり魅力を感じないけど……(北海道　サクヤ此花)

GB

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

GBへの移植はほぼ完璧 いまだその魅力は色あせない

SFC版が発売されてから約5年。2度目のリメイクとなった今作だが、そこにはどんな価値が見出せるのだろうか。

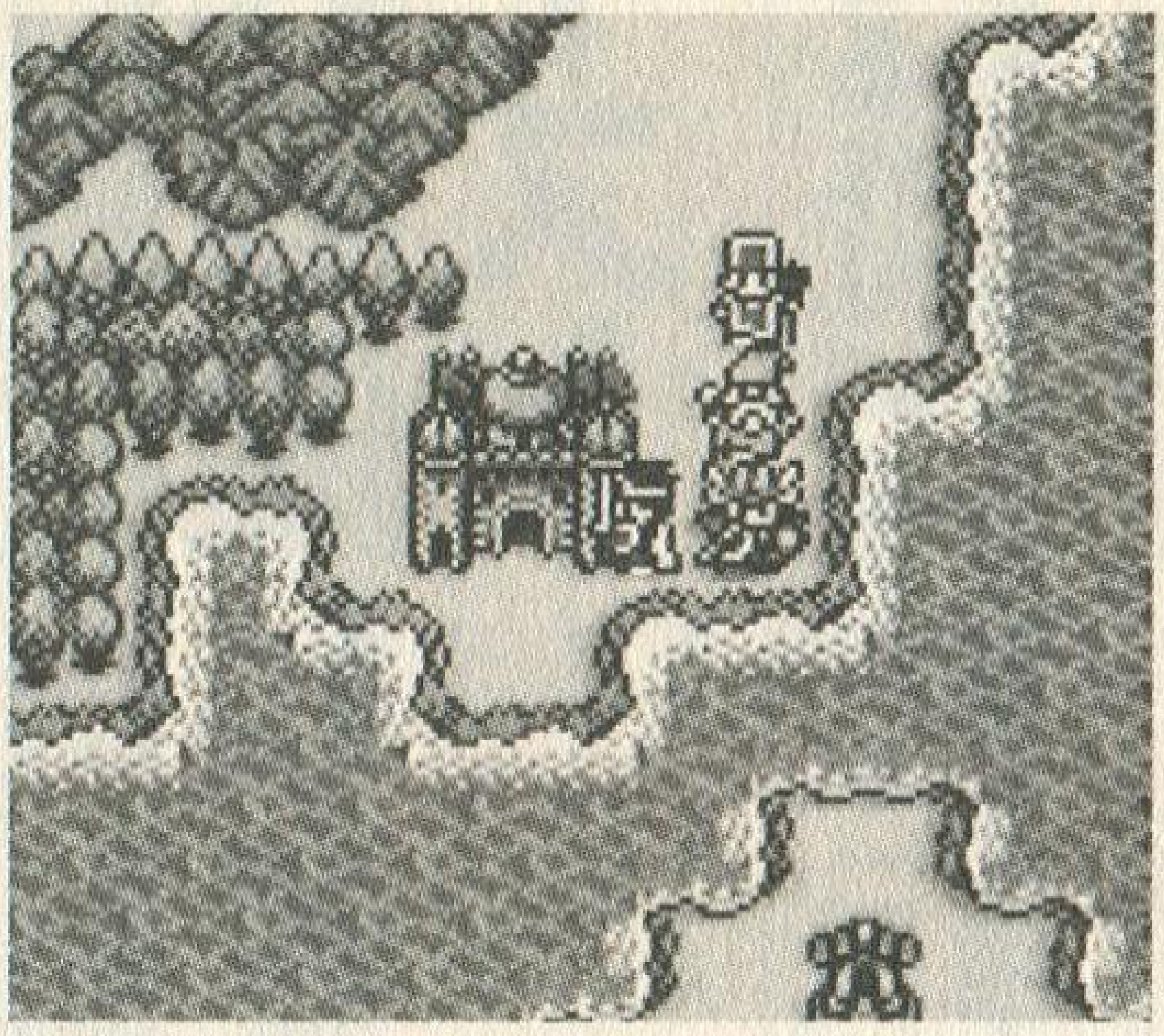
ジャンル：RPG／メーカー：エニックス／
機種：ゲームボーイカラー専用／
価格：6,400円／発売日：2000年12月8日

長瀬勝三　プレイ時間：25時間

名作の復刻版 その真価は……

'96年のSFC版をほぼ忠実に再現。酒場で登録した（作った）3人の仲間とパーティを組んだり、転職できるといったシステムはもちろん、SFC版で追加されたキャラクターの「性格」によって変化する能力上昇率などの要素も再現されている。携帯ゲーム用にストーリーが簡略化されているわけでもなく、オープニングの勇者オルテガのエピソードや、エンディングで〝例の場所〟が閉ざされるシーンのような演出も健在だ。いや、その手軽なプレイ感覚が幸いしたのか、むしろより洗練されていると思ったほどだ。

このようにGB版『ドラゴンクエストIII』（以下『DQIII』）は、多くのプレイヤーを魅了した名作RPGを、SFC版と変わらないクオリティでいつでも好きな時に楽しめる作品である。



絶妙なゲームバランスは健在だ。

気になるのは、新たなハードで発売する際、元の作品とほとんど変化のない移植（※）をすることに意味があるのかという点だ。

ノスタルジィを感じつつ手軽に楽しめる

考えられる一番大きな〝意味〟は新規層の獲得だろう。『DQIII』をリアルタイムでやっていないユーザー——とりわけ『ポケットモンスター』ブームによって、ゲームに触れたユーザーは、このソフトに触れる機会がなかったはずだ。そういった新規ユーザーが、あらためてこの名作に触れられるのは評価に値する。同じくGBでリメイクされた『ドラゴンクエストI・II』と合わせることで、コンシューマRPGの基礎を作り上げたシリーズを手軽にプレイできるというのは、初心者にとっても、またヘビーユーザーが初心に戻るという点で、有意義なことではないだろうか。

もともと完成度の高い作品だ。今でも充分に楽しめる。もちろんSFC版をやり込んだ人にとっては物足りない——プレイする価値の低い作品かもしれない。しかしこの傑作を、ノスタルジィを感じつつ手軽にプレイしたい人にとっては、充分に満足できるソフトと断言できよう。だから、GB版『DQIII』には価値がある。

PROFILE

長瀬勝三（ながせ・まさみ）

'79年生まれ。FC版の発売は、もう12年前。なんだか時の流れを感じずにはいられない今日この頃。FCでやりつくしたと思っていた本作だが、懐かしさからか思わず、熱中してしまった。

関連作品

ドラゴンクエストI・II（RPG）

メーカー：エニックス／機種：ゲームボーイ／
価格：4,900円／発売日：'99年9月23日

携帯機の小さな画面に合わせてマップの構成を微妙に調節、いつでもセーブできる機能を追加するなど、さすが『DQ』のアレンジが光る。名作はいつになっても色褪せない。

（※）GB版『DQIII』には「モンスターメダル」という要素が追加されている。これはモンスターを倒すと、時々モンスターのレリーフが刻まれた「メダル」を落とす（ことがある）という要素で、3月発売予定の『ドラゴンクエスト モンスターズ2』とも連動するらしい。集めるとレアアイテムが手に入るなどの特典もあるが、現時点では「付け足し的オマケ」の印象を拭えない。

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

全編に溢れる優しきナムコ・テイスト

〝オトナ〟を感じさせる作りに感心。マニアをくすぐる仕掛けも楽しく、ナムコ製RPGに対する偏見を捨てなきゃ、と思う。

『じゅうべえ』以来のナムコRPG

〝こだわり〟をなくす努力をしよう、と最近しみじみ思う。何といっても新世紀だし。思えば若き日の自分は、頑なこだわりを持ちすぎていた。「ウルトラシリーズは『セブン』までと決まっている」「新日が絶対だから全日なんか見ないもんね」「ストーンズが好きだからハードロックは許せない」なんて色々なジャンルの線引きに心を砕く毎日。で、今『エース』の最終回を観たり、鶴田の死に接したり、レッドツェッペリンの『移民の歌』をふと聴いたりすると、あっさり後悔している自分がいるのである。

そんなこだわりの一つとして、昔、ナムコに対する堅い誓いを立てたことがあった。例の『じゅうべえくえすと』（※）をプレイした頃だから、10年以上も前の話である。もう〝ウルトラ5つの誓い〟みたく、「ナムコのRPGは2度とやりません！」「外注ものは絶対、発売日に買いません！」「でも『ワンダーモモ』は（どんな手を使っても）ノーミスでクリアします！」なんて泣きながら砂浜を走ったものだ。

そう言えばファミコン版『ワルキューレ』も相当な出来だったから、『サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い』が出た時にも「勝手に出逢え！」とか思ってたっけ。だから、『テイルズ』シリーズにも手を出さなかった……。今思うと、いい作品を見過ごして僕は偏狭な大人になってしまったのかもしれない。

『ミスタードリラー』に続く復活GBシリーズ第2弾。鬼門のRPGとなったが、変なこだわりを捨てるいい機会だと思った。単にメル（女の子の主人公）がかわいかったことが、このゲームを知る切っ掛けになったとしても、だ。



8ビット機の素朴さとかつてあったナムコの味わいが、心地イイ楽しさを醸し出している。

色々な職業に〝なりきろう〟

『なりきりダンジョン』は、『テイルズ オブ ファンタジア』の100年後が舞台である。ある日、流れ星に乗って双子の赤ちゃんが現れる。13年後、彼らは様々なコスチュームをまとうことで、色々な職業になりきることができる特殊能力を持った〝なりきりし〟へと成長する。そして、入るたびにマップが変わるダンジョンで冒険を



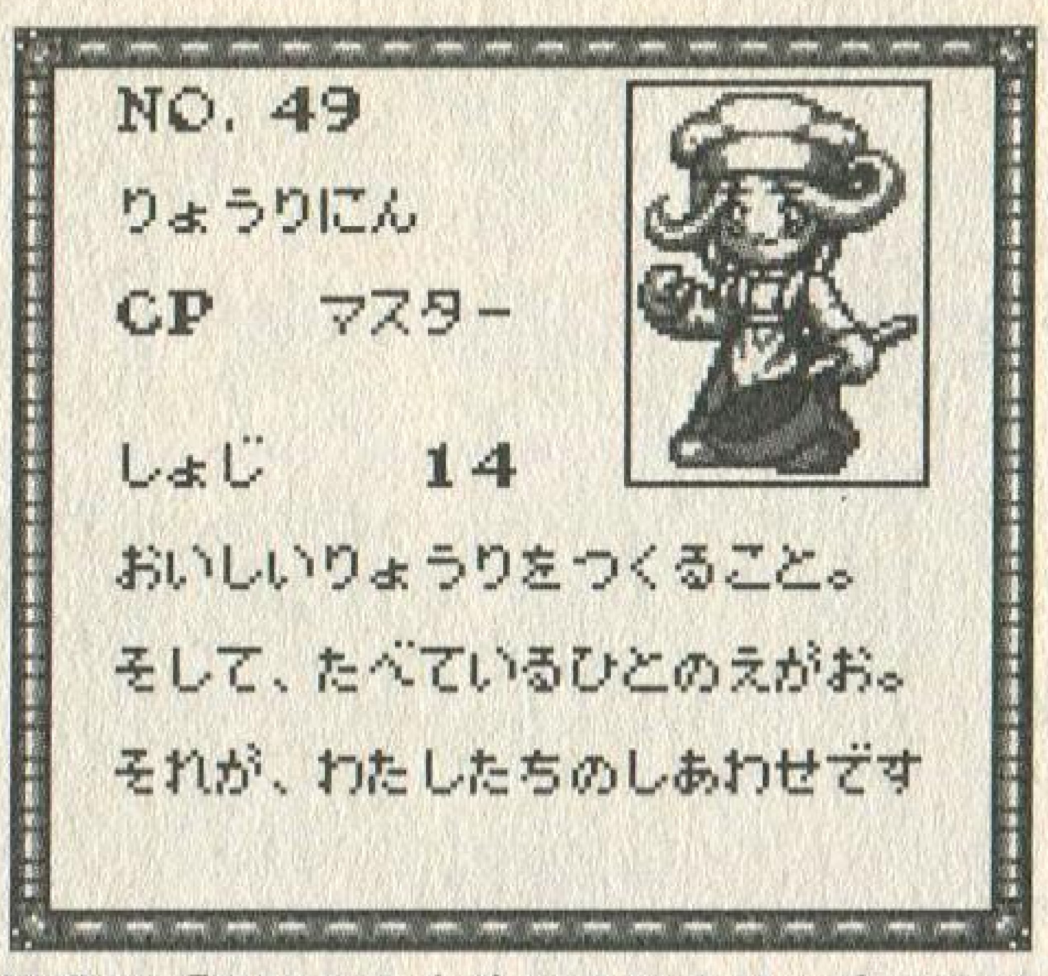
ジャンル：RPG／メーカー：ナムコ／機種：ゲームボーイ／価格：4,500円／発売日：2000年11月10日

吉田龍司　プレイ時間：45時間

（※）'91年発売のFC用RPG。開発は、『大貝獣物語』なども作成した「BIRTHDAY」。舞台は戦国時代だが、果ては宇宙へも行ってしまうなど、「イヤ」な破天荒さを持つ作品。

重ねつつ、剣士や魔法使いといった定番職業から、料理人・モデル・ギャンブラー・漫画家といった何でもありの職業に〝なりきる〟ことができるのだ。

基本はお使いゲーだが、全体的に優しいナムコ・テイストが満ち溢れている。どこか肩の力が抜けたナムコ独特の〝オトナの視点〟が8ビット機にマッチしているのである。やっぱり、富士に月見草、GBにナムコゲームはよく似合う！　チュートリアルでの「まあ、やってるうちにわかります。ふしぎふしぎ」（こんな感じ）なんてテキストは、オトナじゃないと多分書けないと思う。



職業に「なりきる」楽しさがあり、育てなければならない楽しさもある。

また、プレイヤーは双子の親、という設定になっていて、育て方によって主人公たちの性格が変わるしくみとなっている。『子育てクイズもっとマイエンジェル』のあの雰囲気を想像してもらえばわかるだろうか。子供を見守る親。つまりプレイヤーもどこかでオトナの視点を要求されているような感がある。最初は「よし、メルを〝すなお〟重視で育てよう。古式ゆかりみたいな感じ（笑）で」と思ったけど、職業を重ねるにつれ、「おいろけあっはんムスメなのぉ」とか「いじわるしたいこあくまなのぉ」に性格が変わった時、いつしか戸惑いの中に喜びを感じる自分がいたのである。もっと違うこの子たちが見たい！　てな感じで。

どこかの街のおじさんも「若いうちは色々やってみたほうがいいんじゃない？」と言ってたけど、〝こだわらず〟に色々と〝なりきって〟人生経験を積むことが、このゲームを解くカギなのである。やって無駄なことは何一つない。尾羽打ち枯らしつつある中年ライターにも響くテーマであることよ。

ワンダーモモも復活

ナムコマニアにとって魅力的なのは、中盤からパックマン・ワルキューレ・景清・カイといったナムコオールスターの〝職業〟にも就けることである。特にワンダーモモは必見なので、例の主題歌が歌えるオールドファンは各自がんばって、衣装の入手法を見つけて欲しい。また、当初「ぬるいかな」と思っていた戦闘も、ある階層にて皆殺しにあった時（セーブ3時間後）から油断ができなくなった。学者とか手品師とか戦闘で役に立たない職業のヤツを育てなきゃいけない時は冷や冷やものである。

双子をサポートする変な動物〝クルール〟の存在感も見逃せない。最初こそ「可愛さで売ろうとしてるな、こいつう！」と軽蔑していたが、とにかくよく働く。しかも女性ユーザーが眉をひそめそうなグロなスタイルに次々と変身するので、最後は尊敬してしまった。

ただ、少し残念だったのは、シナリオの一部でやや重い世界観を持ち込んでしまったこと。「色々経験したほうが人生面白いしトクするよね」というテーマがシステムを通して伝わることが、このゲームの味であるような気がする。それは決して「色々経験しなきゃ絶対だめ」という言葉や説教ではない。だから、『テイルズ』絡みの大上段に構えたような話をテキストで読まされる部分は、正直言って違和感があった。ここに限っては何か〝オトナ〟っぽくない。全編「ふしぎふしぎ」のノリで押しちゃえばいいのに。それじゃテイルズにならない、というこだわりがあるとすれば、思い切ってタイトルは『なりきりダンジョン』だけでも良かった気がする。でも好きだ。

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
昨年末に、本誌特集扉イラスト担当の中川悠京さんと一緒にお仕事。21世紀をテーマに素晴らしいCGを描いていただいた。僕はポエム（笑）を書きました。今年から詩人として生きよう、かと……。

関連作品
子育てクイズ もっとマイエンジェル（ETC）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'97年11月13日
生まれた娘をクイズに答えながら育てる。解答によって「わんぱく」「まじめ」「おたく」などに変わっていく娘の姿はなかなか。ポリゴンジェスチャーゲームの完成度は伝説。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？　セーブ機能と別に中断機能をつけて、短い時間でも有効に使えるように工夫してるから。あと病室に持ちこめるのも大きいと思います。（神奈川県　ぱられる）

かくれんぼバトル　モンスタータクティクス

小さな画面に猛烈な空間の拡がり 秀逸な「かくれんぼバトル」

手軽な携帯ゲーム機でも没我できるゲームは生み出せる。『モンタク』で体験できるドキドキ感が、それを証明している。

ゲームの世界に没頭「自ゲ一体」の感覚

狼の目に風景が映っている。カメラは目に寄っていく。目の中の風景がスクリーンすべてを覆い尽くす。そして、それが世界となって物語が始まる。映画はすべて、狼の瞳の中で起こった出来事のように感じられる。

ドキドキだーっ。最初のバトルをクリアして2回目のバトル。モンスターに見つかって、やられる。

「ぎゃっ」「くそっ」「なんだっ」「がっ」「またやられるのかーっ」「こっち向くなーっ」「あやー残り制限時間、足りぬ」「ぎゃっ」「死んだぁっっ」「くそっ」

と2回目のバトルで、ものの見事にゲーム世界に没頭。催眠術にでもかかったかのように『モンスタータクティクス』の世界にズームイン朝ッ！　であり、出社するのがイヤになって、そのまま『モンタク』！　の無意識パワーで、ものの見事に電車を乗り過ごす。

凄い。

ゲームボーイの小さな画面の中に、猛烈な空間の拡がりを感じた。現実の空間は消えうせ、ディスプレイの世界が脳を支配し、自分自身とゲーム世界の区別ができなくなる。自分とゲームの一体化――略して「自ゲ一体」の境地に『モンスタータクティクス』は連れていってくれた。

システムは、前例がまったくない新しさというわけではない。

簡便なリングコマンドは『聖剣伝説』。モンタク（証）収集は『ポケットモンスター』。『ドラクエ』的マップ上でテンポよく物語を展開し、エンディングまでは短いが、エンディング後も遊べる感じは『カードヒーロー』。ターン制シミュレーションとRPG的なシンプルなバトルの融合は『トレジャーハンターG』。設定された視野以外は暗くて見えないので、敵に見つからないように接近する「かくれんぼバトル」は『メタルギア』。

おそらくもっと様々なゲームの歴史にインスパイアされて、よい部分をきちんと取り入れて作られている。

狭い視界とリアルタイム制が演出するドキドキ感

このゲームの最大の特徴は「かくれんぼバトル」だ。各キャラに自分の視界が決まっていて、それ以外の部分は真っ暗で見えないようになっている。制限時間内に、自分の視野をたよりに移動して敵を発見、攻撃する。制限時間が残っていれば攻撃したあとに逃げることもできる。

このドキドキ感は、大きい。

敵の後ろから近づいて、攻撃して、逃げる。「見つからないでくれ！」と祈る。制限時間がリアルタイムで刻々と減っていくのも良



ジャンル：RPG／メーカー：任天堂／
機種：ゲームボーイ（カラー専用）／
価格：3,800円／発売日：2000年11月21日

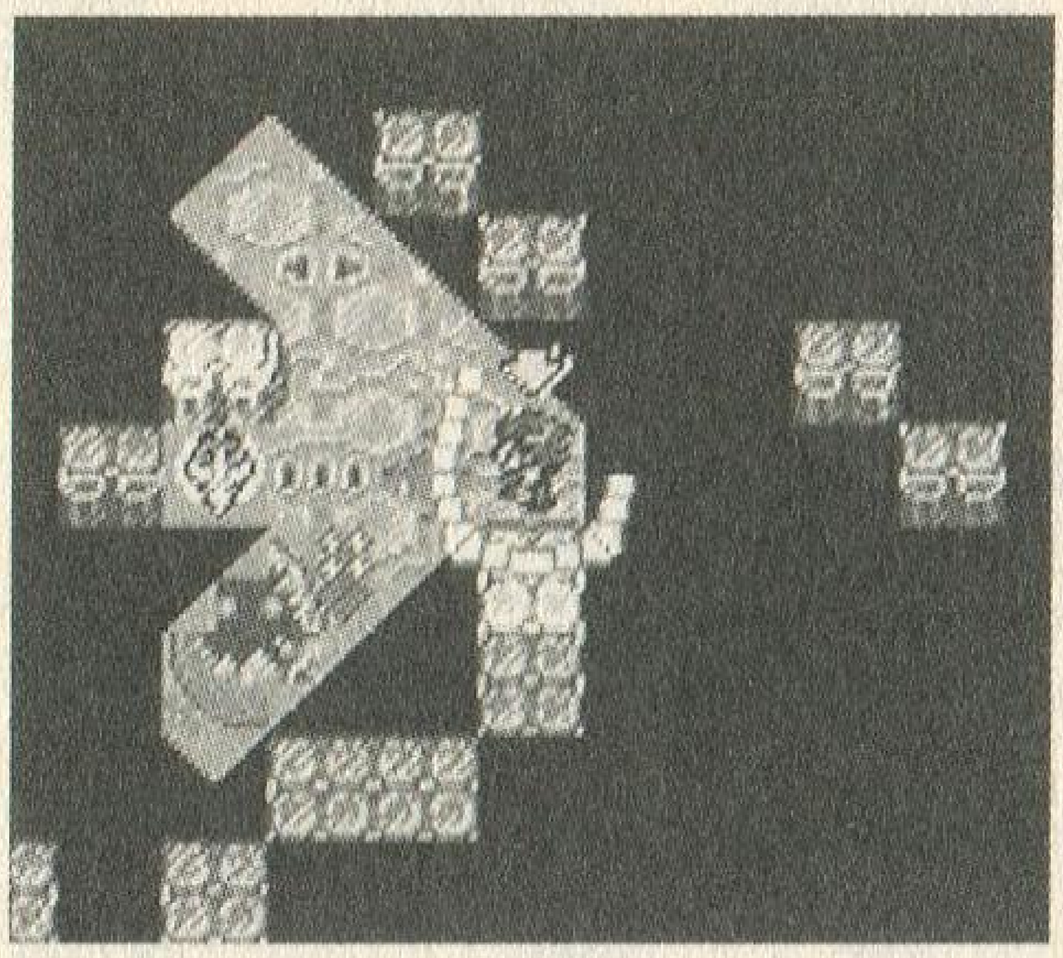
米光一成　プレイ時間：30時間

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？　安価。手軽。テレビを占有しない（子供はとくに）。オレは腰を据えてやるほうが好きだが、たまには携帯機も良いと思う（京都府　元千秋ファン）

い。ボヤボヤ移動していると、あっという間に自分のターンが終わってしまう。1ターンに1キャラしか移動できないのも、テンポが速く感じられて良い。

後ろから攻撃したほうがダメージが大きいというのも、このシステムにあっている。後ろから忍び寄る、正面で攻撃を受け止めればダメージが少ないといった部分は、視野の狭い中で移動しているドキドキ感を増幅させている。

特にその楽しさは、対人対戦で顕著に現れる。仕掛けた爆弾に相手をひっかけたり、近くにいるのに相手を見つけられなかったり。横を向くとすぐ隣に敵がいたり。「あれ?」とか「おお!」と思わず声を上げながら対戦してしまう楽しさだ。敵を倒すとゲットできる「モンタク」にいろいろな大きさがあり、その大きさを競うという楽しみもある。


視野を限定された「かくれんぼバトル」はドキドキできる。

「かくれんぼ」を支える細部が詰まっていれば……

だが、残念な部分も。この秀逸な、かくれんぼ部分を支えるべき細部が弱い。

各キャラクターは、力・炎・水・風などの属性と弱点を持つ。RPGではよく使われるシステムだ。属性の違いによって、与えるダメージが倍近く異なる場合もあるので、勝つためには属性と弱点が非常に重要になってくる。

ドキドキして近づき、「?」コマンドを選んで敵を見ると「このテキのじゃくてんは『みず』『かぜ』だよ」と教えてくれる。言われたとおり、水・風の属性攻撃を行う。そこには作戦を立てるドキドキは、ほとんどない。

1ターンに1キャラしか動かせず、かつ視野が狭いために「この属性のキャラクターでこの敵を攻撃するぞ!」といった戦術も立てにくい。双方のシステムがうまく融合していないのだ。

バトルのバランスも、もう少し練られていても良かったのではないか。第2戦目以降、ほとんど隠れたりする必要もなく勝ててしまう。そのため、1人プレイでは「かくれんぼバトル」の醍醐味を感じにくくなっている。

地下8階から多少難しくはなるが、難しさを担っているのは特定の属性でなければほとんどダメージを受けない敵であったりするので、かくれんぼ部分の面白さを増幅させるモノにはなっていない。

こういった、属性と弱点、薬、アイテムといったシステムやそのバランスは、制作時点では必然だったのかもしれない。無意識のうちにある特定のレールに乗ってしまったことは、しょうがなかったのかもしれない。

だが、あの最初に味わった心とろけるようなバトルの面白さを、ぼくはもっと楽しみたかった。至福の「自ゲ一体化」の境地が延々と続いてほしかった。

携帯ゲームは手軽にできるのが利点だ。ゲーム本来の駆け引きや操作性にプレイヤーを引き込む力があれば、ディスプレイの小ささや表現力の問題を乗り越えて、没我できるゲームを生み出せるだろう。〝小さなウインドウ内の世界がすべてであるような体験をプレイヤーに与える〟。ゲームにはその力があると思う。そのためにはゲームデザインの細部までも、面白さの根幹を支えるものにすべきだろう。

『モンスタータクティクス』は、充分面白いゲームであった。でも、もっと面白くなると強烈に思わせるゲームでもあった。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

ゲームデザイナー。代表作『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『バロック』など。ゲームをコアエンジンとしたデジタルライフを楽しむためのWEBを始めます。http://www.Lv99.com

関連作品

ポケットモンスター（RPG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：3,900円／発売日：'96年2月27日

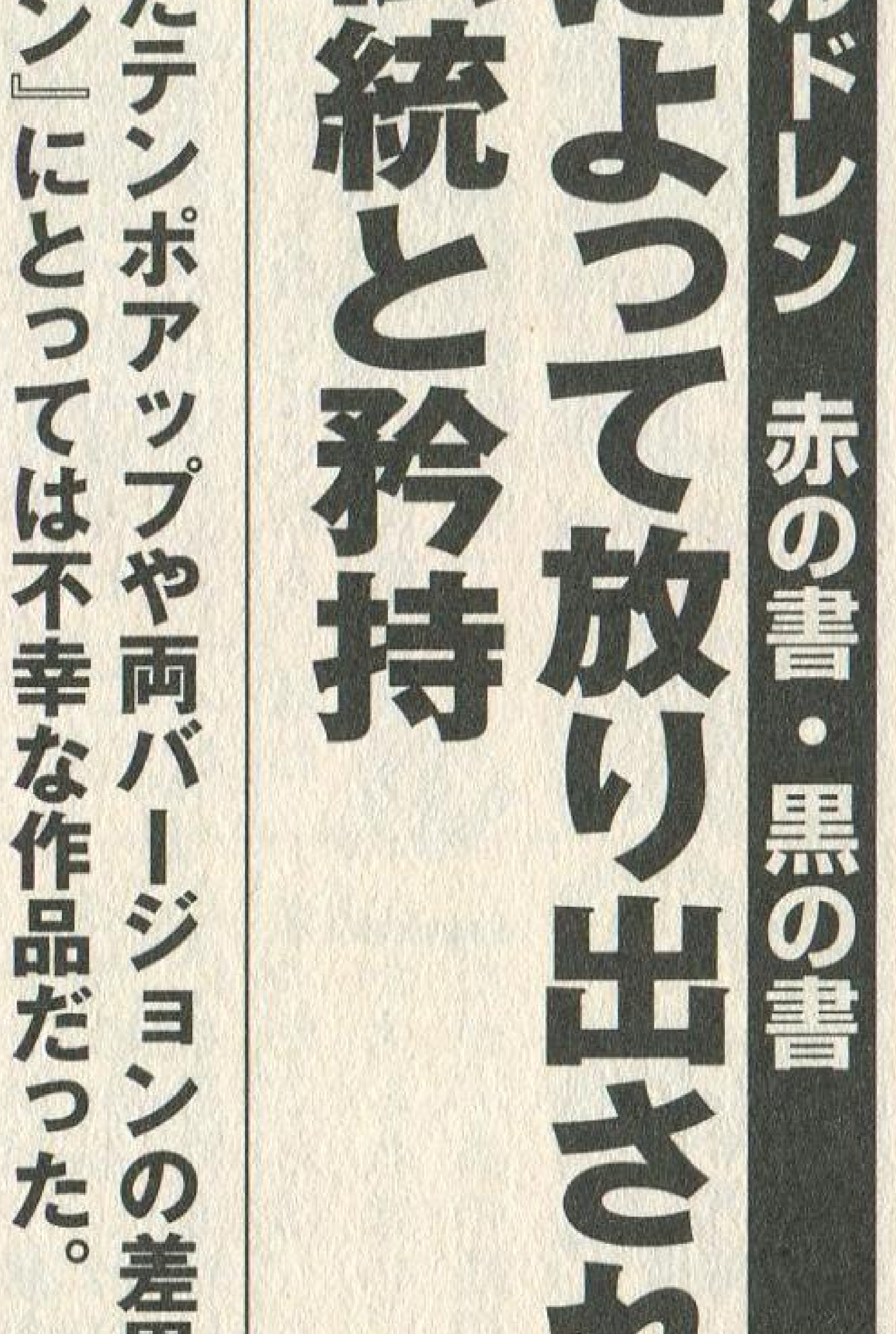
『モンタク』のプロデューサーの石原恒和氏プロデュース作品。ポケモンをゲットしてコレクションして交換するRPG。アニメも世界的な人気。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか? 手軽で安価、制作コスト減から広告費に資金を回せるため。実際売れているのは大作ものか復刻・定番ものだけみたいだけど。（東京都　D.O.G）

真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書・黒の書

安易な迎合によって放り出されたシリーズの伝統と矜持

携帯機の特性に合わせたテンポアップや両バージョンの差異化は正しい。しかし『メガテン』にとっては不幸な作品だった。



ジャンル：RPG／メーカー：アトラス／機種：ゲームボーイ／価格：各4,300円／発売日：2000年11月17日

イケタニユウト　プレイ時間　黒の書：30時間　赤の書：20時間

『ポケモン』＋『メガテン』＝ポケモンもどき

望まれない合体によって生まれてしまった、不幸な合体事故の産物。それが『真・女神転生 デビルチルドレン』（以下『デビチル』）を表すのに適した言葉だろう。

昨今の携帯機RPGの例にもれず、収集・育成・交換・対戦といった要素に重点を置いた本作のベースは、まぎれもなく『ポケモン』。しかし低年齢層向けにアレンジを施している一方で、世界観や登場するデビルたちは旧来の『女神転生』（以下『メガテン』）の遺伝子を受け継いでいる。もちろん交渉や合体といったシリーズの代表的システムも盛り込んでいる。

では果たして、これら二大RPGの合体はシリーズの進化を生んだのであろうか。答えは断じて「否」である。できあがったのは、申しわけ程度に『メガテン』の面影を残した「ポケモンもどき」ともいえる妙な作品だ。

幸いだったのは、両作品の堅固な土台のおかげで「ポケモンもどき」もまた、それなりに遊べる作品に仕上がっていたこと。不幸なのは、その代償として『メガテン』が従来持っていた魅力が損われてしまったことだ。

低年齢層向けに描き直されたキャラクターや世界観、あえてGBで発売した目的、アニメやコミックへのメディア展開……。これらを総括すると、本作が「『メガテン』の低年齢ユーザー層への拡大」という使命を背負った作品であることは想像に難しくない。

確かに新規ユーザー獲得のための「入り口」として本作を見れば、その出来には納得がいく。認知度の高い『ポケモン』を骨組みに採用し、『メガテン』の煩わしい要素を極力排除して簡略化につとめたシステムは、シリーズ未経験者でも気楽に遊べるよう配慮されている。

たとえばデビルとの交渉はすべて自動で進み、画面には「成功」or「失敗」が表示されるのみ。合体方法もシンプルな「二身合体」だけに絞られた。合体の目的も「強いデビルをつくる」から「図鑑を埋める」へとシフト。2対2で行われる戦闘も「たたかう」コマンドだけでほとんど勝てるなど、本作は大袈裟すぎるほどにその間口を広げている。

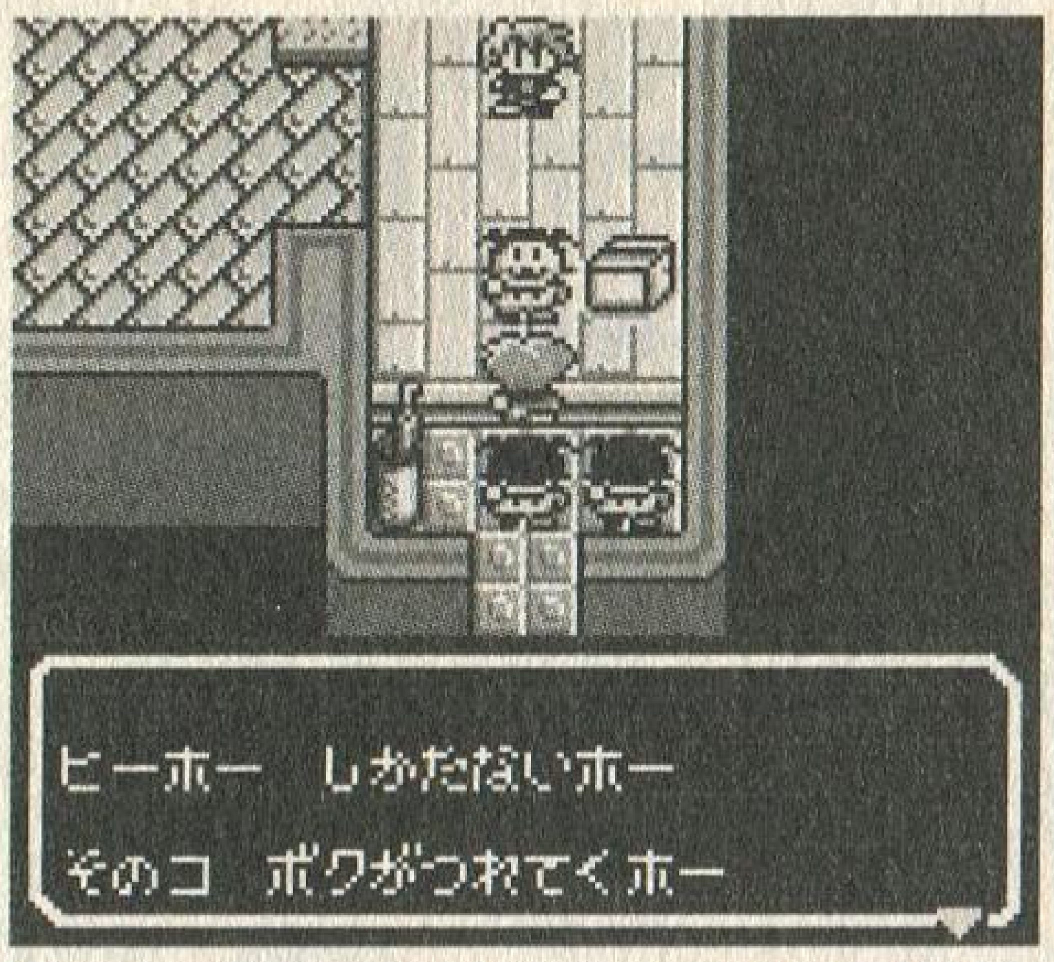
しかし『メガテン』を知っている従来のファンが本作に触れると、とんだ肩透かしを食う羽目になる。「システムの簡略化」と言えば聞こえは良いが、過去の作品に比べてしまうとそれは「退化」としか映らない。

会話がなくなったデビルとの交渉は味気なく、合体のバリエーションも減ってしまって、戦闘における戦略性が薄い。難易度が低下

し、強いデビルをつくる動機づけも弱まった。特技や魔法はあまり使われず、自ずとデビルたちの個性もぼやけてしまった。

　新規ユーザーの獲得を優先するあまり、『メガテン』としての「進化」を自ら放棄してしまった本作は、ファンが遊ぶにはあまりにも物足りない作品だ。

　しかし一方で、本作ならではの長所も生まれた。まず簡略化の見返りとして、ゲーム全体のテンポが抜群に良くなった点。最短で10秒とかからずに終わる戦闘やすぐに結果が出る交渉などは、プレイヤーに一切のストレスを感じさせない。ストーリーにも無駄な「お使い」がなく、ステージをクリアするような感覚でサクサク進める。「じっくり育てる楽しさ」こそ薄くなったが、携帯機の特性に合わせたテンポアップは正解だ。



はたして『真・女神転生』の名はふさわしかったか？

　また、「赤の書」「黒の書」両バージョンの違いは登場するデビルの違いだけに留まらず、システムやストーリーにまで及んでいる。合体法則の違いとして、育成に特化した「赤」、収集に特化した「黒」という差別化に成功している。また1本のストーリーを2人の主人公の視点から描いたことによって、お互いのイベントの「舞台裏」を補完し合う楽しみもある。2本目を遊ぶ目的を収集以外にも設定したのは新しい試みだ。

　惜しむらくは、これらの長所が『メガテン』シリーズと無縁なところだ。ゆえに本作が本当の意味でシリーズの「入り口」となり得るかどうかには若干疑問が残る。

失われてしまった職人的姿勢

　先日、『真・女神転生』『真・女神転生II』『真・女神転生 if…』の3作をPS用にリメイクするとの発表があった。となれば、およそシリーズとかけ離れた本作に対し、よりによって『真・女神転生』などという冠をかぶせたのにも納得がいく。これら一連のシリーズ発売に先駆け、伏線を張っておいたと考えるのが自然だろう。

　2000年末の時点で、推定販売本数は両バージョン合わせて10万本。「低年齢層への裾野の拡大」という目的を充分に果たしたと言える。ユーザー層の拡大はビジネスの常道であるし、それ自体を否定するつもりなど毛頭ない。しかしその「手段」に対しては、シリーズのファンとして意見がある。

　初代『女神転生』から、一般にライトユーザー向けと言われる『ペルソナ』に至るまで。シリーズに共通する魅力は何より、独自のシステムや世界観をストイックに守りつつ、常にそれを進化させ続けてきた職人的姿勢にあったのではないのか。大衆に媚びた丸っこい作品を作らないのがプライドではなかったのだろうか。

　『ポケモン』はRPGという既存のシステムを、携帯機の特性に合わせた形に「進化」させた。ならば『メガテン』もまた、「進化」によって携帯機への対応・ユーザー層の拡大という目的を果たして欲しかった。本作はそれを放棄して安易な『ポケモン』への迎合という手段を選び、なおかつ臆面もなく『真・女神転生』の名まで付けてしまった。

　私が本作に大きな失望を感じたのは、作品の出来うんぬんにではない。おそらく『メガテン』が初めて見せたユーザーへの「媚び」――すなわちシリーズの伝統と共に守り抜いてきた矜持を、いともあっさりと放り出した姿勢に対してなのである。

PROFILE
イケタニユウト（いけたに・ゆうと）
雑誌編集者兼大学生。本誌にもたびたび顔を出す赤尾晃一氏の教え子。親ゆずりのゲーム好きで、何でも遊ぶ雑食性ゲーマー。卒論をとるべきか『PSO』をとるべきか、真剣に苦悩中。http://www2.wbs.ne.jp/~teriken/

関連作品
ポケットモンスター 赤・緑（RPG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：3,980円／発売日：'96年2月27日
多くの模倣者が後に続いたのは名作である何よりの証。表現力の差を克服した秀逸なゲームデザインは、ゲームの進化についてあらためて考えさせられた。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？　低年齢層の小遣いを考慮した価格だからではないでしょうか？（福島県　タリラリラン）

マリオテニスGB

簡単なようで奥が深い テニスの特徴をうまく再現

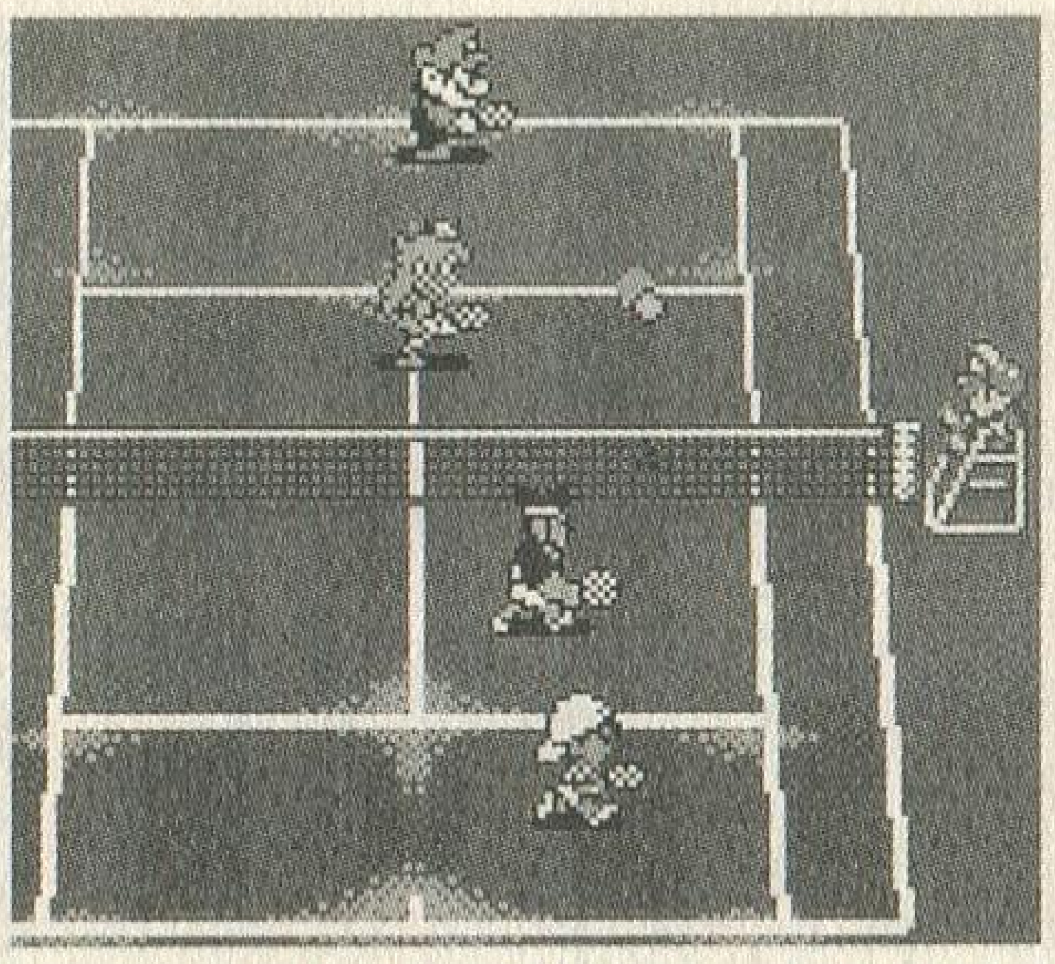
ボタンの2度押しというちょっとしたアイディアが秀逸。テニスの面白さを、外にいながら手軽に味わえる。

ジャンル：SPG／メーカー：任天堂／
機種：ゲームボーイ（カラー専用）／
価格：3,800円／発売日：2000年11月1日
安中卓　プレイ時間：20時間（継続中）

ひとりで育ててみんなで遊ぶ！

テニスというスポーツは、相手のコートに球を打って得点していくという、根本的には単純なスポーツだ。しかし、単純さゆえに生まれたテクニックや駆け引きなどはかなり奥深く、実際にやってみないとなかなか体感できないものがある。そんなテニスの持つ奥深さを『マリオテニスGB』は、かなりうまく表現している。

たとえば、従来のテニスゲームにはAボタンでフラット（※1）、Bボタンでロブ（※2）といった2種類の打球しかなかった。しかし本作は各ボタンに、トップスピン（※3）・スライススピン（※4）という、ボールにかける回転方向の違いを振り分けている。そのため、「高く跳ねる球」「横に逃げる球」など、様々な打球を狙えるようになっているのだ。加えて、ボタンを2度押すことで（例：AボタンからBボタン）、ロブやドロップショット（※5）の使い分けも可能になった。この「ボタンの2度押し」による打球の種類の増加によって、より多彩な、より緊迫した試合が行えるようになっている。



キャラクターごとにタイプが違う。キャラに合ったテクニックを駆使しなければ試合には勝てない。

またボタンを2度押すためには、それだけ相手の打球に対して余裕をもった体勢を作らなければならない。その有利な体勢作りのために狙いどおりの場所にボールを打ち込まなければならないという、実際のテニスと同じ感覚を味わえるのだ。

もう一つ注目すべきところは、「ストーリーモード」で育てたキャラ（試合やミニゲームで得た経験値でパラメータを好きなように上げられる）を、64GBパックを使って『マリオテニス64』に使える点だ。「個人」で楽しむキャラクターの育成を携帯ゲームで行い、より楽しく「大勢」で遊ぶためにN64につなげる。〝ひとりで育てて、みんなで遊ぶ〟という役割分担が、GB版とN64版の個々の魅力を何倍にも引き上げているのだ。

最近はひとりで、もしくはネットで遊ぶゲームが多くなり、同じ場所にみんなが集まって遊べるゲームが減っている。そんな中でこういった作品は貴重だ。ぜひとも、この任天堂らしいゲームを今世紀も作り続けて欲しいものである。

PROFILE

安中卓（あんなか・すぐる）

'76年生まれのゲームライター兼スロッター。やっぱり携帯はいい。パチ屋の開店待ちに、必死にプレイしてキャラを育てました。ちなみに最近のアルゼの台に十字キーがあるのですが、任天堂的にはOKなんでしょうか？

関連作品

テニス（SPG）
メーカー：任天堂／機種：ファミコン／
価格：4,500円／発売日：'84年1月14日

任天堂テニスゲームの走り。ただ純粋にテニスをするシンプルなゲーム（当たり前か……）。「地面に球の影を描いて距離感を掴みやすくする」という処理が、当時は画期的だった。

（※1）回転をなるべくかけない打球。（※2）高く上げて相手の頭上を越す打球。（※3）ボールに順回転のスピンをかけて、山なりの軌道で高くバウンドさせる打球。相手の打点を変えさせる効果がある。（※4）ボールに逆回転のスピンをかけ、低い弾道で飛ばして、バウンドも低くさせる打球。打点が低くなるので、返すのが難しくなる。（※5）バックスピンでネット際に落とす打球。

グランディア パラレルトリッパーズ

GBで『グランディア』の“可能性”は語れなかったのか……

ハードのスペックに挑みつづけた『グランディア』シリーズ。だが、携帯ゲームへの進出は挑戦ではなく譲歩でしかなかった。

ジャンル：RPG／メーカー：ハドソン／機種：ゲームボーイ（カラー専用）／価格：4,500円／発売日：2000年12月22日

櫛引直樹 プレイ時間：12時間（継続中）

原点は未来への可能性

『グランディア』（SS・PS）に登場した「世界の果て」は最初の冒険の終着点であると同時に、新たな世界へ向かう冒険の始まりとなる場所である。それはまさに、少年少女が持っている“将来への可能性”を感じさせるものだった。なのに……『グランディア パラレルトリッパーズ』（以下『パラトリ』）では「世界の果て」が、ほとんど語られない。それどころか、携帯の画面に映るフィールドからは“将来への可能性”どころか“窮屈な閉鎖感”を感じてしまうのだ。

ターン制でなくキャラクターの素早さ順に行われた『グランディア』の戦闘システムは秀逸だった。ダメージ量を重視した「コンボ」や、敵の行動をキャンセルさせる「クリティカル」、これらの攻撃を軸として戦術を決める。一人がコンボを決めてもう一人がクリティカルで敵の行動を抑制する、なんて連携を考えるが楽しかったのだ。

一方『パラトリ』の戦闘システムでは「攻撃スキル」はカードで表現されており、「攻撃スキル」の強化はカード同士の“合成”で行う。戦術はコンボやクリティカルの連携というよりは各キャラクターの攻撃をつなげて作るアクションコンボが重要になる。スキルカードを強化して、アクションコンボでさらなる組み合わせを考える。それが『パラトリ』の最大のウリだ。

カードの“収集”とその組み合わせによるアクションコンボの作成という要素は、気軽に持ち運べて、自分の成果や情報を他人に見せられる携帯ハードへのアレンジとして間違っているとは思わない。



必然性はあるが、能動的ではないストーリー。そこからは「やらされている」印象しか感じない。

要は『パラトリ』が『グランディア』だから問題なのだ。『グランディア』に見合ったGBならではの面白さを見せて欲しかった。

SSやDCの限界に挑戦し続けてきた『グランディア』シリーズ。ではGBで限界に挑戦していたのかと言うと、そのシステムや物語を見る限り「挑戦」というより「譲歩」という言葉が思い浮かぶ。

『パラトリ』の主人公は、突然訪れてしまった異世界から自分たちの世界に帰るために冒険をしている。『グランディア』では、「帰る（戻る）」ためではなく「探す（進む）」ための冒険を見ていたかった。私のこの思いを、『グランディア』ファンに尋ねたい。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）

'72年生まれ。気がついたときにはすでにセガマニア。「緑川光」のヒイロは『ガンダムW』ではなく『LUNAR』が元祖である、といっても誰も分かってくれない。「メガCDってなに？」で決着すること多し。

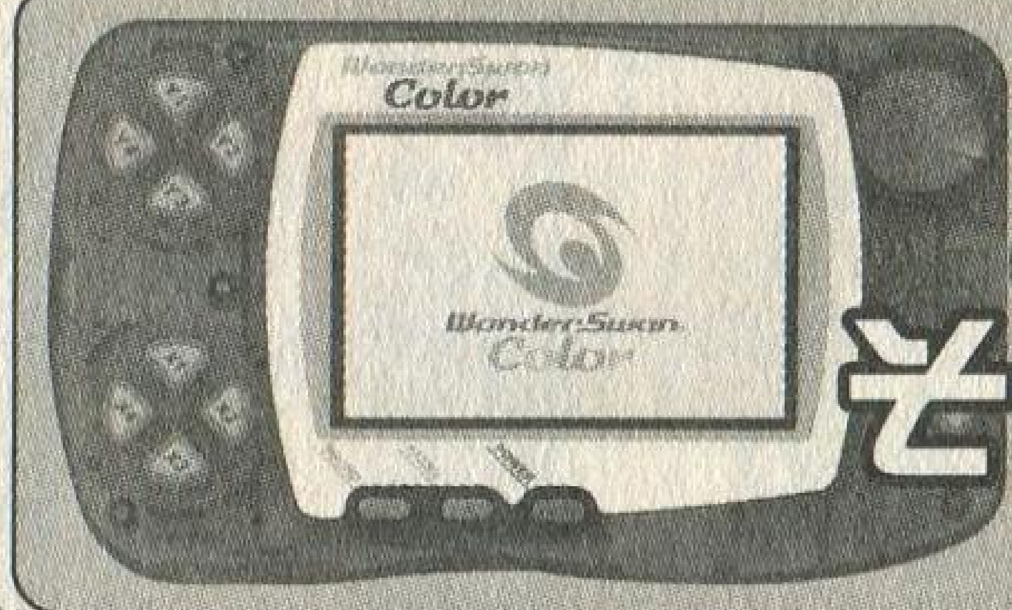
関連作品

LUNAR ETERNAL BLUE（RPG）

メーカー：ゲームアーツ／機種：メガCD／価格9,800円／発売日：'94年12月22日

ボリューム、CG共にメガCDの限界に挑んだ大作。「世界は女の子を助ける片手間に救えばいい」という物語はRPGの王道とは言い難いが、多くのプレイヤーの支持を得た。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？ PS・PS2・DCのソフトより初めっから安いので、衝動買いしやすいと思う。（北海道 海月くらげ）



王者を追撃するルーキー その目指すものはなにか？

市場の活性化にライバルはかかせない。独自の魅力を持つ「WS」は、カラー化によって携帯市場に新たな風を吹き込むことができるのか!?

『FF』効果で好調な出足

ワンダースワンの後継機・ワンダースワンカラー（以下WSC）が12月9日に発売された。発売前から販売店にはユーザーの問い合わせが相次ぎ、注目度の高さがうかがわれたが、初回出荷30万台をみごと2日で完売。バンダイは、この30万という数字を大きく上回る89万台の受注を受けていたことも明らかにしている。これに応えられなかったのは半導体の調達が難航し、生産が間にあわなかったため。バンダイにとっては惜しい機会損失となった。とはいえ、好調なスタートに手ごたえを感じたのは確かなようだ。今年3月末までに120万台の出荷を目指しているという。

今回WSCにとって強力な後押しとなったのは、やはり同時発売されたリメイク版『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）だろう。12月21日現在、WSC本体との同梱版を含めて、早くも20万本以上を出荷している。スクウェアは今後も『ロマンシング サ・ガ』や『フロントミッション』といった人気タイトルのリメイク作を順次リリースしていくという。そもそも今回、ワンダースワンがカラー化にうって出たのはバンダイが得意とするアニメ物と、スクウェアが得意とするグラフィカルな演出あふれる作品の魅力を、カラー画面でより効果的にアピールし、ソフト展開の大きな柱にしていこうという目論見があってのことだ。バンダイがスクウェアに寄せる期待は大きい。

液晶画面に不安点はないのか

だがだからこそ、一部で肝心のカラー液晶の出来について賛否の声が聞かれるのは気になるところだ。筆者が実際に触った印象では、確かに外光の強弱や入射角によって見やすさがまったく変わってしまい、遊ぶ場所や姿勢が限定される不自由さを感じた。とはいえこれは、ゲームボーイカラー（以下GBC）も大なり小なり抱えている問題。やはり大きいのは、GBCのTFT液晶より1ランク落ちるFSTN液晶を採用したため、画像の鮮明度に相応の差が現れたことにある。普通に遊べるレベルではあるが、GBCと比べてしまうと若干辛いものがあるのは事実だ。

バンダイ・コンシューマ事業部の東海林氏は以下のように語る。

「今のバンダイにとっては、コストや液晶の確保のしやすさなどを考えるとこれがベストバランスなんです。任天堂さんのように長年携帯ゲームをやっておられる会社には液晶会社との信頼関係がありますが、我々はまだこのジャンルで日が浅い。TFT液晶を採用するとなるとかなりのコストがかかり、今の価格には収まらなくなる。液晶の生産、確保が間に合わず、ハードの供給が滞ってしまう恐れもあります。そこであえてFSTN液晶の採用になったわけで



株式会社バンダイ コンシューマ事業部 デピュティ・ゼネラル・マネージャー
東海林 隆氏

す。ただ技術は日々進歩しています。WSCは今後も改良を重ねていくつもりです」

GBも長年の間に、目に見える点であれ見えぬ点であれ、様々な形でバージョンアップを繰り返してきた。ユーザーの細かな意見を真摯に受けとめ、今後の改良に反映してくれることを望みたい。

WSCに勝算はあるのか？

このように何かとGBと比較されるのは、後を追う者として当然の宿命といえる。GBのシェアが95%を占める携帯ゲーム市場において、WSCに勝算はあるのか？その将来を疑問視する声も少なくない。だが、バンダイ側がなにを「勝ち」とするかによって、答えは大きく変わってくるだろう。東海林氏はいう。



ワンダーウィッチ／機種：Win98・NT4.0・2000／価格：16,800円
現在インターネットにてWSC用のライブラリを無料配布中（WS用の同ソフトユーザーのみ対象）。

「ビジネス的にいうと、当然きっちり利益をあげるのが我々にとって第一です。ハードというのはいかに売れても、そのまま売り上げに直結するものではない。どれだけいいソフトが出て、どれだけ数が売れるかが勝負ですね」

初代ワンダースワン（以下WS）は当初、2000年3月末までに250万台の出荷を目標としていた。しかし実績は、12月現在で170万台弱。あまり牽引力のあるタイトルに恵まれず、伸び悩んでいた。バンダイは目下のところ早々に、WSCの出荷300万台を達成したい考えだという。これは「300万」という数字が業界内で「ミリオンセラーソフトを出す上でのベース」とされているためだ。

しかしユーザーにとっては、バンダイやソフト会社が利潤を確保していくだけでは面白くない。ポケットステーションは『どこでもいっしょ』以降ヒットを生みださず、ネオジオポケットは事実上敗退、ビジュアルメモリもその存在意義を見失いかけている今、WSCがGBCの競合勢力となってこそ、初めて「携帯ゲーム市場」はそう呼ばれるにふさわしい活況を呈し、我々をワクワクさせる展開を見せてくれるはずだ。

問題はバンダイに〝その気〟があるかどうか。都内の販売店によれば、現在売れているWSCソフトの9割は『FF』であり、ほとんど「スクウェア専用機」のようだという。これは極端な例だとしても今後のラインナップを見れば、やはり大半が続編やリメイクや原作付きタイトルである。ゲーム全体が不況下にある今、安心して遊べるこうしたタイトルに人気が集中してしまうのは事実。とはいえ、これではいささか彩りに欠け、WSCならではの魅力という点でもアピールに欠ける。今後、USBケーブルを使ったPS2との連動や、マスクロム以外の半導体メモリの採用などを予定しているWSCだが、魅力あるソフトを生み出せるかどうかが最大の課題であろう。

そういった中で、バンダイが行っている挑戦的な試みはもっと注目されてよい。WSを入力デバイスに虫型ロボットを操作して遊ぶ『ワンダーボーグ』や、PCユーザーに半オープンアーキテクチャ環境を与え、自由にWSのプログラミングを楽しんでもらう『ワンダーウィッチ』などがそれだ。

もちろんこれらは大ヒットに直接結びつくものではない。だが、携帯ゲーム機の枠を広げる非常に意欲的な試みである。

「あくまでもゲームをメインにしつつも、WSCを核として様々な展開をしていければと考えているんです。GBと競合できるようになるまでWSCを成長させて、携帯ゲーム市場をもっと賑やかにしていきたいですね」（東海林氏）

まだまだ新人で経験も浅いかもしれないが、全力投球していきたいというWSC。このルーキーの放つボールがどんな冴えを見せてくれるのか。今後に注目したい。

（小野塚謙太）

小野塚謙太（おのづか・けんた）：フリーライター。『エバークエスト』や『ファンタシースターオンライン』が楽しいこの頃。気づけば一人用ゲームはあまり触らなくなっている。携帯機でも『モバイルアダプタGB』や『ワンダーゲート』に期待。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？ いろいろな意味で「スキマ産業」だから。（愛媛県　ぷらむりーふ）

ライムライダー ケロリカン

君よ音符の河を渡れ ポップな「合いの手」入れゲーム

プレイヤーに即読譜をさせるノリ重視の音ゲー。松浦雅也がまた新しいゲームを作りだした。



ジャンル：ETC／メーカー：バンダイ／機種：ワンダースワンカラー／価格：3,980円／発売日：2000年12月9日

小野塚謙太　プレイ時間：11時間

『ビブリボン』に似たゲーム画面に危惧。しかし……

『ライムライダー ケロリカン』（以下『ケロリカン』）。今や言わずと知れた松浦雅也の新作である。

前作『ビブリボン』には、個人的に疑問を感じていた。手持ちのCDを使って音楽ゲームが遊べるというアイデアはワクワクさせてくれたし、収録曲は相変わらず単体で商品になりそうな素晴らしいクオリティだった。だが、『パラッパラッパー』や『ウンジャマ・ラミー』にあった、音楽そのものと戯れるような楽しさが、『ビブリボン』にはなかったのだ。

よく音ゲーのルールを説明する際、「リズムにあわせてタイミングよくボタンを押す」などと言う。こう聞くとまるで、プレイヤーは拍子をとっているだけのように思えるが、実際にはメロディを刻んだり、装飾音を加えたりと様々なことをしている。しかし『ビブリボン』ではシステム上、CDの音楽は単にリズムを提供するのみ。プレイヤーはまさに「拍子をとっているだけ」だった。前2作を凡百の音ゲーと隔てていたアドリブ要素も薄くなり、あまりに淡泊すぎるように感じられたのだ。



ハード本体を斜めに持ってプレイ。意外と手になじむ。

『ケロリカン』は『ビブリボン』と同じ、横スクロール型の音楽ゲーム。障害物をテンポよく乗り越えていくというシステムが同じなので、前作同様の中途半端な作品になっているのではないかと危惧していた。だが蓋を開けてみれば、2、3時間ぶっ通しでリズムをとっている自分がいた。すっかりハマってしまっていたのだ。

楽曲の完成を放棄したことで得たもの

画面内をスキップする主人公「ケロリカン」。正面から次々に現れる全6種類の敵キャラを、各個に対応したボタンをタイミングよく押して飛び越える。リズムに沿った音が鳴り、ゲームは進んでいく。

面白いのはこの「音」が、女性のコーラスやスクラッチ音、トランペットのグリッサンド（※）など、修飾的な意味合いで使われる音ばかりであること。プレイヤーは拍子を刻むのでもメロディを奏でるのでもなく、バックで流れる音楽に対して、いわば「合いの手」を入れ続ける。そうして生まれる

（※）グリッサンド……すべるように急速に奏される音階をさす。

のは、オケの上にひたすら「合いの手」が重なっていく普通ではありえない音楽だ。だが楽曲の完成を放棄したことで、『ケロリカン』は大きな自由度を手に入れた。

本作は、プレイヤーの腕前や遊んだ回数に応じて曲構成が変化していく。敵キャラのフォーメーション——「合いの手」の種類や、入力するタイミングの異なる小節が何十パターンも用意されており、プレイするたびに違う順序で並べられていくのだ。そのためプレイヤーは毎回、新鮮な気持ちで遊ぶことができる。

音ゲーが好きな人なら、ここでちょっと不思議に思うかもしれない。『パラッパ』では先に示されるお手本をまねてリズムを刻む。『ビーマニ』ではまず、曲そのものを覚えることから攻略がスタートする。つまり通常の音ゲーは、演奏されるべき音を頭にインプットするところから始まる。遊ぶたびに違った入力を要求する音ゲーに、プレイヤーは果たしてついていけるのだろうか、と。

これがついていけるのである。ポイントは各敵キャラが、それぞれ八分音符から付点二分音符まで、音の長さを表す音譜に対応している点だ。遊ぶうちに、敵キャラと音の長さの関係が肌でつかめてきて、やがて敵のフォーメーションを見ただけで「合いの手」の入れ方が分かるようになる。こうなると俄然『ケロリカン』は面白くなる。

アドリブ的、場当たり的なプレイの楽しさ

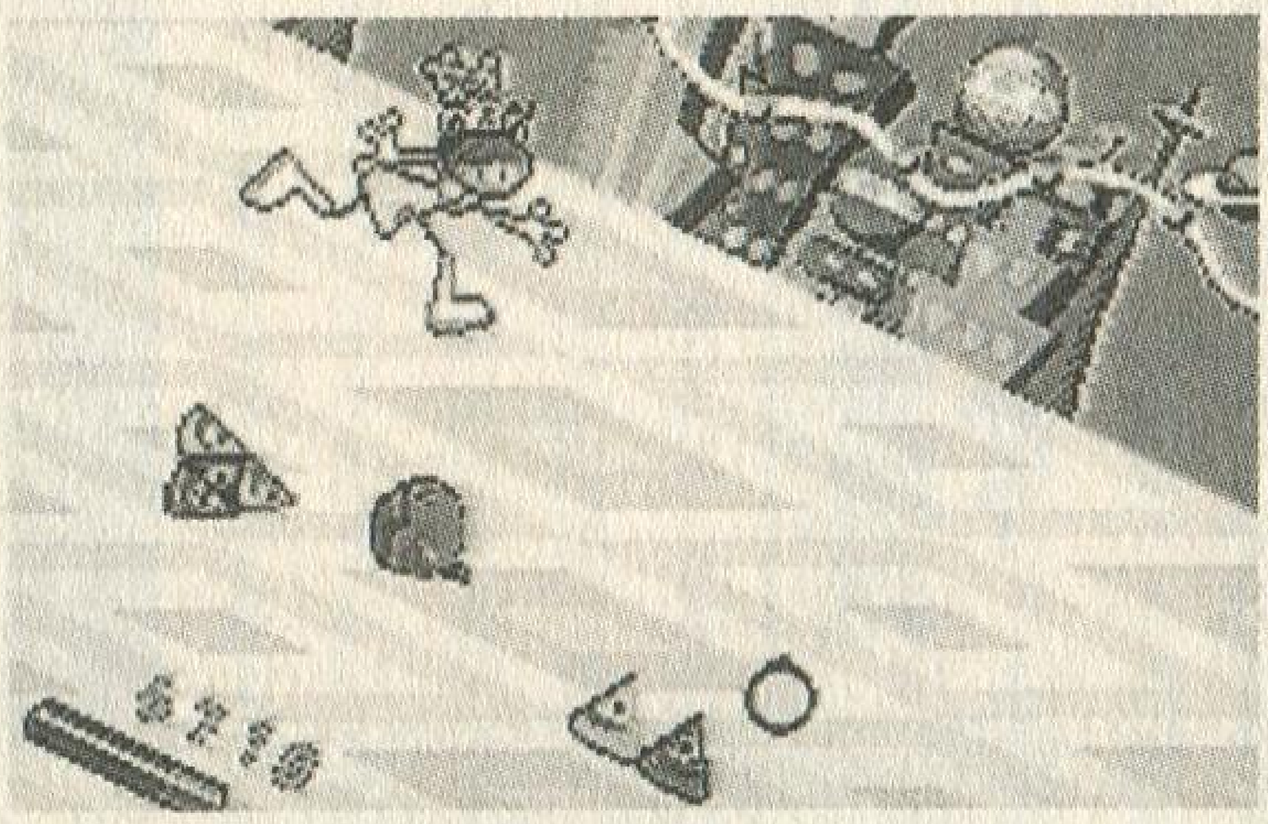
個人的な話で恐縮だが、これまでいろんな楽器に挑戦して、そのたびに挫折してきた。エレクトーン、ギター、ドラム、トランペット。まともに弾けるようになったのはひとつもない。基本的に才能がないのだと思うが、楽譜が苦手というのも理由として大きい。オタマジャクシやら記号やらが並んだ五線譜を見ると頭痛がしてくる。

ところがミュージシャンの中には、初めての楽譜を前に「それじゃちょっとやってみようか」なんてノリで演奏を始めてしまう人がたくさんいる。即読譜。読みとった音のデータを自分の身体を通してリアルタイムに——なかばアドリブ的、なかば場当たり的に音楽へと変換していくその姿は、とても格好良く、またとても気持ちよさそうなものだ。楽器の弾けない凡人には、到底味わえない快感があるのだろうと想像していた。しかしこのソフトを遊んで、その快感の片鱗がちょっと垣間見えたような気がした。

ボタンをテンポよく押しながらも、目は次にくるパターンを忙しく読みとっていく。「音符」を乗りこえて進む視覚的な流れと、音楽そのものの流れが組み合わさり、浮き足だちつつも心が躍る一瞬が生まれる。

いただけない点がないわけではない。音質の悪さや曲の少なさ。ミスすると一小節分巻き戻るのはいいが、半拍置いたところから入力が始まる場合の、リズムをつかみ直すのが異様に難しいところなど。

だが、まるで音の流れに棹をさして、一気に下っていくような楽しさは、とても新鮮なものだった。松浦雅也はまた、新しい音楽ゲームの形を考案してくれたようだ。またワンダースワンと言えば、アンプ内蔵専用イヤホンの音の良さが売りのひとつなのに、非ステレオ対応というのもどうだろうかと思う。



音ゲーなのに、非ステレオ対応はちょっとツラい。曲構成が変化するので、入力パターンを丸憶えしての攻略は不可能。なによりもテンポの良さが要求される。

PROFILE

小野塚謙太（おのづか・けんた）

フリーライター。ロック雑誌『BUZZ』でゲームコラム連載中。最近『ゼビウス』をやり、電子音の気持ちよさに惚れなおした。そこで一句。「静けさやバキュラのはじく弾の音」。うっとり。one-bit@tkg.att.ne.jp

関連作品

セレナーデ（ETC）

メーカー：ミニピュース社／機種：コモドール64／発売年：'86年

バルコニーの下から、階上に住む女性にむけてクラリネットやギターを演奏する。その出来によって女性が物を投げつけてきたり、踊ったりし始める。情緒あふれる最初期の音ゲー。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？ 移動中にプレイできるからでしょうね。（岐阜県　積みゲーマー256号）

ファイナルファンタジー

『FF』のスケールにWSCは小さすぎる

抑制の効いたアレンジには好感。しかし、この作品を携帯機用のRPGにおさめてしまうことが果たしていいことなのか？

ジャンル：RPG／メーカー：スクウェア／機種：ワンダースワンカラー／価格：4,800円／発売日：2000年12月9日

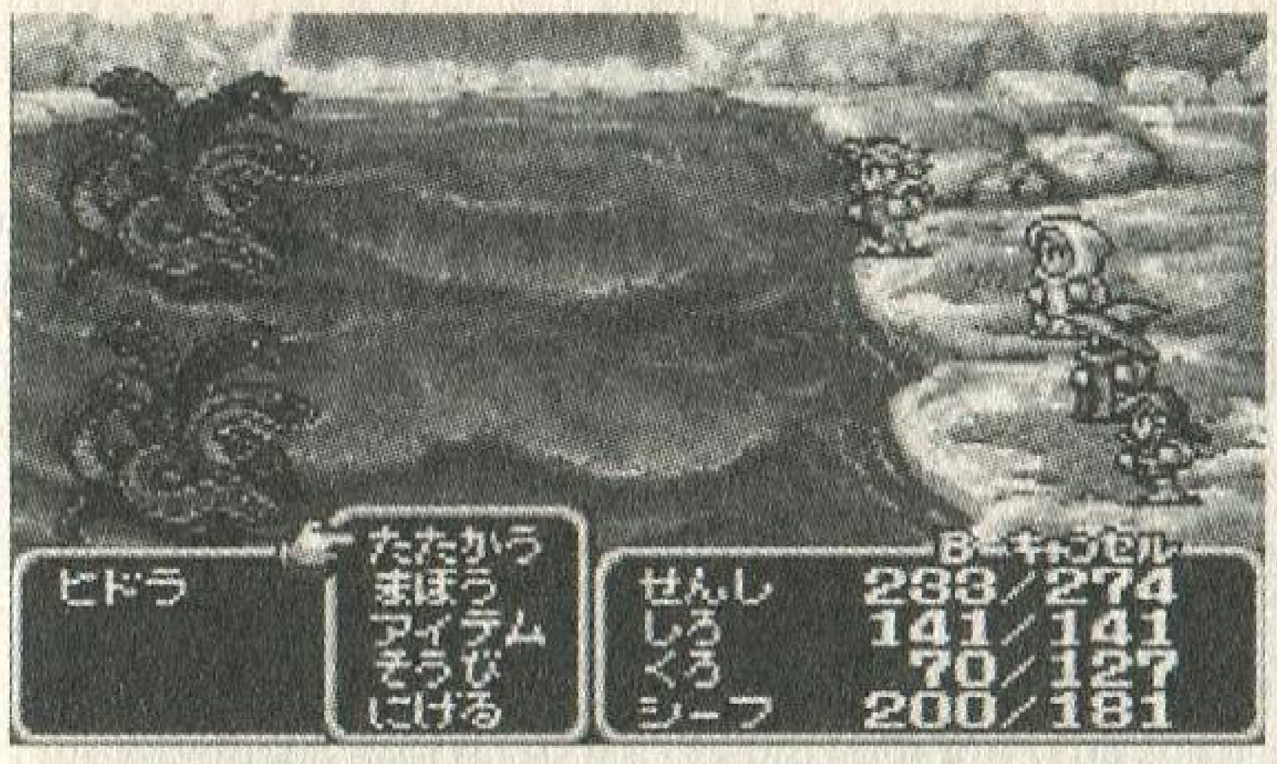
南敏久　プレイ時間：17時間

何も変わらないのに短縮版のような印象

なにしろ、'87年当時に購入したペラペラの攻略本がいまだに重宝するのである。ダンジョンや一部の敵キャラクターなど、グラフィックの美麗化によって見た目の印象が大きく変わった箇所もあるが、通行の邪魔になる街の住民も今一つ使い勝手の悪い魔法もほとんど昔のまま。もちろんすべてが同じというわけではない。より快適に遊べるように、これまでのシリーズ作品からフィードバックされている部分（移動時のBダッシュ機能や戦闘シーンなど）もある。元々の作品のイメージを壊さない、抑制の効いたアレンジには好感が持てた。

ワンダースワンカラーに登場した『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）には、そういった「FC時代のRPGのリメイク」という以外に「携帯ゲーム機用のRPG」というもう一つの側面がある。携帯ゲーム機用のRPGといえば同じスクウェアによるゲームボーイの『魔界塔士Sa・Ga』（以下『SaGa』）が思い出される。しかし元々携帯用として開発された『SaGa』に比べ、『FF』は家庭用のTVに繋いで遊ぶことを前提として制作されたモノ。液晶の小さな画面に落し込まれた状態で遊んでみるとヤケにチマチマしており、FC版の短縮版のような印象を受けてしまう。ゲームのボリューム自体には何の変更も加えられてないにもかかわらず、だ。このあと続いて『FFⅡ』『FFⅢ』もリリースされるという。シリーズを重ねるごとに壮大な大風呂敷を広げていくストーリーと、この小さな画面との間に齟齬は生じないのだろうか。

リメイクされた『FF』本体には何の文句もない（いやあった。中盤「一発死に」が多すぎる）。懐かしさもあって最後まで、本当に楽しく遊ぶことができた。ただ、『FF』をこのハードで出す必要性をあまり感じられないのだ。できることなら、『FF』はもっと大きな画面でプレイしたい。ワンダースワンカラーというハードのスケールに合った、粋な小品を新たに制作したほうが、ソフトにとってもハードにとっても幸福なことではなかったのではないだろうか。



ここまで丁寧にリメイクしているのに、なぜ携帯ゲーム機でなければならないのかが分からない。

P R O F I L E

南敏久（みなみ・としひさ）

'73年生まれ。フリーの特殊造形業＆怪獣博士。同ジャンルでもゲームには多様性があって然るべきと思っているのだけれど、最近のRPGはどうも……。そういえばビホルダーの人は今回も復活できませんでしたね。

関連作品

魔界塔士Sa・Ga (RPG)

メーカー：スクウェア／機種：ゲームボーイ／価格：3,500円／発売日：'89年12月15日

塔の中の小世界を冒険しながら天界を目指すGB初期のRPG。コンパクトながら独特のアイデアが光る成長システム（パーツを買って装着したり肉を食べたり）は秀逸。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？　手軽さ。単純にハマれるゲームが多い。ビジュアルでなくゲーム性重視だからかな？（福岡県　野口賢一）

Visual Memory&Pocket Station



メモリーカードタイプの携帯ゲーム機に存在意義はあったのか？

PDAブームにのって登場。しかし……高性能CPUに貧弱な表現力。結局なにをしてほしかったのか。VMとポケステの意義を考察する。

「矛盾」と「保険」が生んだ不幸なハード

ドリームキャストの「ビジュアルメモリ」（以下VM）と、プレイステーションの「ポケットステーション」（以下ポケステ）は共に、「ゲームボーイとの勝負を避ける」「携帯ゲーム市場での勝ちを拾う」という、2つの矛盾した使命を背負わされたハードだ。

結果、それなりの普及はしたものの、『どこでもいっしょ』ほか数本のソフト以外には、目立った印象を残したとは言い難い。

セガとソニーは家庭用ゲーム機においては2大プラットフォーム・ホルダーに成長した。しかし、携帯ゲームの分野では「2弱」に過ぎない。蓄積はほとんど0だった（セガにはゲームギアがあるにはあったが……）。対するゲームボーイはスーパーファミコンの末期と違い、『ポケットモンスター』というキラーソフトを得ており、破竹の勢いは衰えを見せない。正面から挑戦すれば、蹴散らされるだけ。

ということで、VM&ポケステのコンセプトが「勝負を避けた」低コスト・低スペックに落ち着いたのは、想像に難しくない。しかしそれなりの勝算はあったはずだ。一つは、VM・2500円、ポケステ・3000円と、〝携帯ゲーム機にしては〟安い価格設定。ゲームボーイの定価と比べても、どちらも2分の1を切る。

もう一つは、家庭用ゲーム機を〝踏み台〟にしようとした点。ポケステはPSからのゲームのダウンロードを売りにし、VMに至っては「DC用の標準メモリ」という破格の扱いを与えた。セーブ可能なDC用ゲームを遊ぶ人は、全員VMの購入を「強制された」のである。

だが裏返せば、それらの要素は最悪の失敗を避けるための「保険」だ。保険が行きすぎると、銀行のモラルハザード（公的な救済が保証されているため、かえってリスクの高い貸付に走る）と同じく、提供メーカーがそれ以上の努力をしなくなる恐れがある。サードパーティにしても、「オマケ」に割く余力があれば、本編に回したいだろう。ソニーとセガが〝それ〟に対する「お願い」を止めた時、2つの「ゲーム機」は命を失い、あとには「液晶つきのメモリ」だけが残ることになる。

だが。最大のライバルは、味方のはずの家庭用ゲーム機そのものではなかったか。ゲームボーイはゲームボーイにしか出会わないが、VM&ポケステは、毎日「大画面」と比べられるのだ。「貧弱な画面でもアイディア次第」というが、『テトリス』をめぐって数十億円の現金が飛び交ったのを忘れてはいけない。

ドット絵の才能を駆逐したポリゴンゲーム機たちが、ドット絵のパートナー機を求めたのは一種のブラックジョークでさえある。すべては不運ではなく、必然だったわけだ。



多根清史（BIG★BURN）：ライター。「ファンタシースターオンライン」で「ダウンロードクエスト」の文字を見たとき、「またVMでゲーム？」と思いましたが、単に本編のクエストが増えるだけで拍子抜け。一つの時代が終わったのでしょうね。

出荷台数は、ポケステ：490万台（9月末時点・SCE公称）、VM：未確認（セガ非公開）——編集部調べ



本気勝負の携帯ゲーム機。だが、戦略の歯車はことごとく噛み合わなかった

多くの人が手に取りすらしないまま、敗北の烙印を押されたNGP。携帯機の中ではトップクラスの性能を誇り、ソフトも良質だったが……。

「ネオポケ」ってどんなハード？

「SNKが携帯ゲーム機市場に参入」という話を初めて聞いた時、「なぜ？」と思った人は多いだろう。しかし、いざネオジオポケット（以下NGP）で遊んでみれば、いかにSNKが〝本気〟なのかがわかった。

SNKのメインプラットホーム「ネオジオ」は、登場後すでに10年経とうとしている。ハイパーネオジオ64（※）やNGPは、SNKの次期プラットホームとして考えられていたはずだ。そしてSNKにとっては、ドット絵でキャラを描くのは得意とするところ（ポリゴンが苦手なだけって話もある）。NGPにかける意気込みは、相当なものだったに違いない。

実際、NGPのソフトには質の高いものが多い。特に『キングオブファイターズ』シリーズなどは、NGP版で練習した連続技などのテクニックが、そのままゲームセンターで使えるほどである（逆も然り）。これは「レバー／ボタンの反応速度」「ヒット硬直・ガード硬直の時間」といった、手触りとして感じられる部分が非常にそっくりに出来ていたからだ。こういった目に見えない部分を丁寧に作れるのは、やはり古参メーカーのなせる熟練の技か。格闘以外のジャンルのソフトも用意されてはいるが、やはりメインは格闘ゲームだろう。

ハードも良く出来ていた。マイクロスイッチによりカチカチと小気味良く反応するレバーは親指の力を真下でなく横に逃がすので、激しい入力が必要な格闘ゲームをやっても指の痛みが少ない。またNGPカラーは反射型TFT液晶を採用し、美しい発色、広い視野角、残像のない表示反応などを実現していた。画面の奇麗さは現在の市場にある携帯機の中で、間違いなくトップであろう。反射型TFTのおかげで、電池の持ちがかなり長めなのも嬉しい。ボタンがメイン2＋オプション1の3個しかないのは、さすがに疑問だったが……。

結局、なぜ売れなかった？

ハード・ソフト共に高いレベルにあるNGPだが、実際にはロクに触ったことのない人が多いはずだ。人々に「これで遊んでみよう」と思ってもらえなかった。それがNGPの敗因と言えそうだ。ではなぜそうなってしまったのか？

1：携帯機＆格闘ゲームの組み合わせに不信感を抱く人が多かった

格闘ゲームをメインにやる人の多くはアーケードゲーマーだ。「格闘ゲームはゲーセンでやるから面白く、携帯機でわざわざやるものではない」と思う人も多いだろう。これはもちろん、「ゲーセンのコンパネでプレイしたい」「対戦相手がいないと面白くない」という気持ちもあるだろう。だが「携帯機に移植された格闘ゲームなんてチャチに違いない」という先入観もあるはずだ。

また、携帯機をメインに楽しんできた人の多くはRPGやパズルを楽しむ人たちで、「難しい入力や反射神経が必要なゲームは苦手」

（※）猫も杓子もポリゴンな時代に対応すべく開発されたシステム基盤。だが肝心のポリゴン機能はやや貧弱で（2D画面はきれいなのだが）他社製品に比べてあまり人目を引く画面ではなかった。『侍魂』や『武力～BURIKI・ONE～』などの独創的な名作を生み出したものの、発売当初は筐体セットでの販売しかしていなかったこともあってかあまり出回らず、数本の作品を出した後にその役割を終えた。

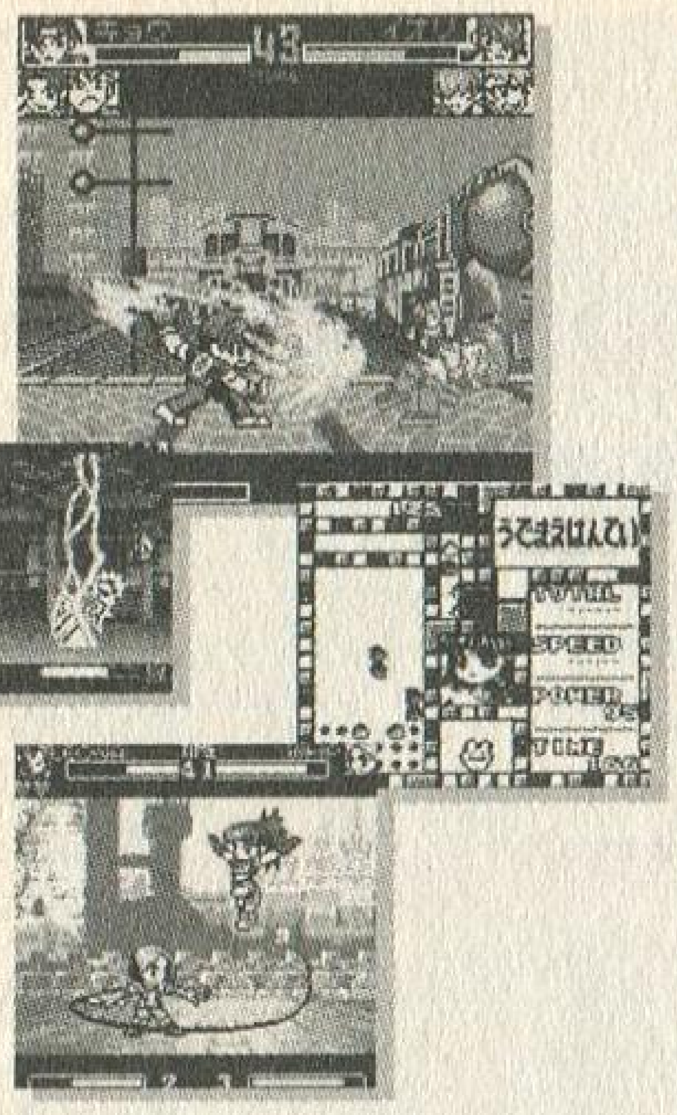
と思う人が多いだろう。事実、携帯機でそのような激しい入力を必要とするタイプのゲームは少ない。というより、それまでの携帯機（つまり事実上GB）は、お世辞にも格闘ゲームに適したハードとは言えなかった。

格闘ゲーマーが「携帯機で格闘なんて」と言い、既存の携帯機ユーザーが「僕は格闘ゲームやらないから」と言うのでは、〝格闘ゲームをウリにした携帯機〟に誰も振り向かないのは当然。実際はそれがただの先入観に過ぎないとしても、自分の先入観に疑いを持てるほど賢明な人間はそう多くはいないのだ。

2：とにかくにも販売展開がマズすぎ！

最も不信感をあおったのは、広報的な部分だ。白黒版NGP発売直前にカラー版も発売することを宣言してしまうし、期待されていた無線ユニットは発売がズルズルと延び、結局無線対応の4人打ち麻雀は出なかった。DCとのリンクも足並みが揃わない。DCとの通信対応ソフトも少なく、対応していてもそのことにNGPを買おうと思わせるほどのメリットはない。これではリンクケーブルも宝の持ち腐れだ。またソフトの発売日がことごとく延びるため、ほとんどソフトが発売されない月があるかと思えば、一度にまとめて出てつぶし合ったり、さらには結局出さずじまいで終わってしまったソフトも多い。

これらがNGPの主な敗因だろう。厳密に言えば、これらの原因による「イメージの悪さ」だ。遊んでみれば気づくであろう面白さも、遊んでもらえなければ意味がない。



NGPは携帯ゲーム機業界に何をもたらしたか？

結局、市場的には敗北という形になったNGP。だがNGPは〝携帯機でも真剣に遊べる格闘ゲームが作れる〟ことを教えてくれた。現在ある他の携帯機で、このクオリティは真似できまい。残像のない画面（ただしカラーのみ）も品質（ゲームソフト）の一部と考えれば、移植も不可能だ。

そしてNGPは、携帯機が意外と格闘ゲームに適していることも立証してくれた。なにせすぐ始めて、すぐやめられる。電車で3駅くらい乗る時などちょっとポケットから取り出して、目的地に着く頃にはクリアしているのだ。携帯機は長時間プレイを続けると首が痛くなるので（GBでRPGとかをプレイしている人って平気なの？）それくらいの長さがちょうどいいのではないだろうか。

やがて月日が流れれば、ゲームボーイアドバンスの格闘ゲームなども作られるだろう。昔の私なら「携帯機で格闘ゲームぅ？」と訝しんでいた。しかしNGPのゲームを見た今ならそうは考えない。本気で作ったハードとソフトなら、先入観なんて軽く打ち壊してくれる――それを体験として知っているからだ。

葉柳昇吾（はやなぎ・しょうご）：ゲーセンに通い続けて25年の古参ゲーマー。ゲームはおもしろいことが重要、そしてひとつでも本当におもしろいゲームが遊べるハードならそれは買うに値する、と考えている。重要なのは数ではなく、質ではないだろうか。

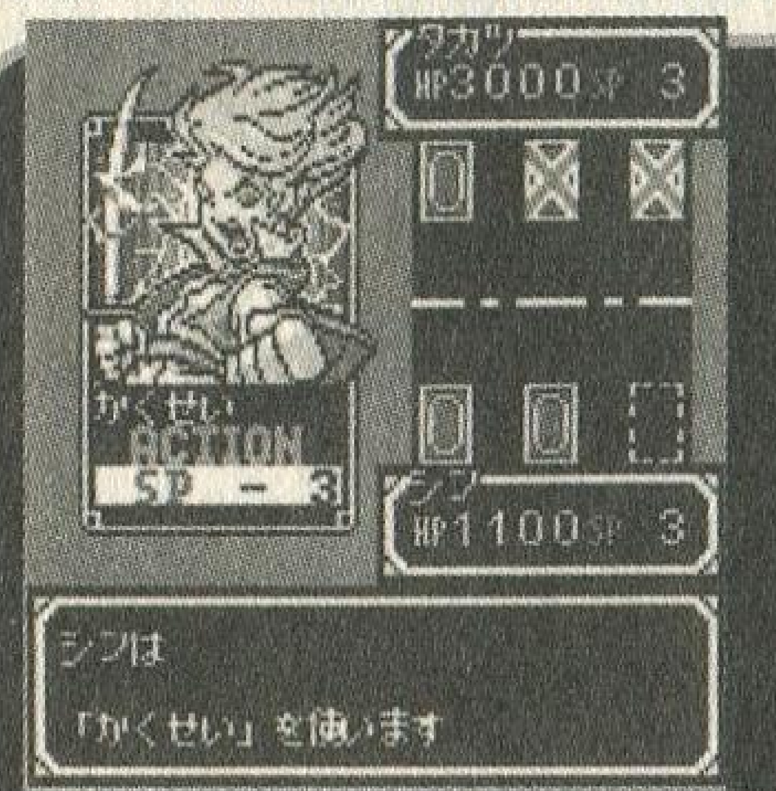
NGP名作紹介

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ

格闘ゲームじゃなくても本気

SNKとカプコンのタッグが発表された時、「第一弾はカードゲームになります」の言葉にコケた人は多いと思う。だがこのゲーム、実はかなり良くできている。

ベースは『マジック：ザ・ギャザリング』だが、それを取っ付きやすくアレンジ。シンプルにした弊害かゲームバランスに難はあるものの、それもゲームをつまらなくする程ではない。収集欲を程良くかき立てるレアカード入手の難しさや、使い方の難しいカードを使って無茶な戦略を考える楽しさは、純粋に面白い。SNK版とカプコン版の2種類出ているので、友人とそれぞれ別のバージョンで遊ぶのがベストだろう。もっとも周りにNGPユーザーの友人がいる人は少ないと思うが……。



戦略やカード収集などに向上心を持たない人だと、強いカードの入手だけで満足して、それ以上楽しめないかも……。

SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ（ETC）　メーカー：SNK／機種：NGP／価格：3,800円／発売日：'99年10月21日

流通から見た携帯ゲーム機市場

携帯ゲームって本当に好調なの？

ユーザーの評判やメーカーからのデータだけでは、本当の市場の様子はつかめない。秋葉原「メッセサンオー」でバイヤーをつとめる金氏に、実際の現場ではどのように携帯ゲームは受け入れられているのか、お話を伺った。

――WSCが出たことについては？

携帯ゲームブームみたいなものがあって、ネオポケとか出てきて、すごい携帯ゲームが溢れてたんですよね。で、ハードが、というよりもソフトの品薄感がすごいあってイメージ悪かったんですよ。そう言ってるそばからカラー化の波が来ちゃって、WSにしろ白黒じゃ辛いと。

――『GUNPEY』で売れましたけど、その後はどうでしたか？

市場在庫は余りましたよね。バンダイさんはキャラクターが生命線っていう部分がすごいあるじゃないですか。でもキャラクターなんていうのは「ジャンプ」に載っててナンボ、TVでやっててナンボみたいなところがあるから。それが連載終了、TVも放映オシマイなんて時に「ゲーム化」って言われてもピンと来ないってのがありますよ。ソフトの開発の遅れってのが相当痛かったと思います。

――アニメが売りなのに白黒っていうのも……。

大きかったでしょう。

――昨年の年末商戦のソフトのほうは？

『DQⅢ』にしても『遊☆戯☆王』にしても、当初みんなが言ってたほど奮ってないんですよ。『遊☆戯☆王』に関しては毎回毎回「もうそろそろ……」という話があったんです。それが今回、特殊なパッケージ（編注：P12欄外参照）で販売したじゃないですか。その部分で悪影響が多々ありまして。

――いい加減にして欲しいと。

でも僕らは結構しらけてる部分があったけれども、ユーザーにしてみると本当は3本とも欲しいんだよね、子供なんてのは。中にトレーディングカードとか、スペシャルカードが入ってて。ところが、いくら3本欲しくてもお金がないと買えないじゃないですか。ユーザーは1本買うお金は持ってるんですけど3本買うお金はないんですよ。でも予約は3本してたんです、みんな。子供の予約なんてのはそういうものであってですね、本当の数字には結びつかないという部分があります。「とりあえず予約は0円だし、名前だけでも書いとけば……」と3本とも予約していくわけです。でも、実際に買う段になってみたらやっぱりお金なんてなくて、3本のなかから1本しか買わないわけです。2本はキャンセルする。でも店は予約の分だからってことで入れちゃうわけですから、非常にダブつく。その影響は今回かなりあったと思います。

――GB版『DQⅢ』は？

GB版の『DQⅠ・Ⅱ』もあんまり売れなかったんですよ。FCから出て、SFCでも出ましたしね。「しょせん『DQⅠ・Ⅱ』だろ」っていうんで。それがウチもある程度分かってたんで、「『Ⅲ』に関してもSFCで出たし、『Ⅶ』も出たばかりだし、いまさらないだろ」という話になって少なめに入れたんですけど、それでも売れなかったですよね。あと価格が高い。

――やはり携帯機にしては……。

いろんな考えをお持ちの方がいらっしゃるんでしょうけど。『DQⅦ』は定価7800円だったじゃないですか。あれがもっと高かったとしても、たぶんみんな「高え、高え」とかブツブツ言いながら買ったと思うんです。商品価値がちゃんとしてるものなら高くても。昔はコーエー価格（編注：光栄［現コーエー］のソフトは、PS以前まで1万数千円の価格が当たり前だった）みたいのってあったじゃないですか。それでもみんな、ぶつくさいいながら買っていくんです。じゃあ、『DQⅢ』は？ってなると、携帯ゲームで6400円（GB版『DQⅢ』の価格）なんてのはありえないんですよ。携帯ゲームは低価格でいいと思うし、実売価格なら3000円代がベストなわけです。ですからあれは「ちょっと誤ったかな」っていう気が、僕はしますね。携帯なりの「お手軽な」価格ってのもあるでしょうし。GBとかWSとかのソフトで高価格ってのは受け入れられないのかなって気はします。

――実際に、ソフト価格帯によって売れ行きが大きく違うんですか？

それはありますね。たとえば『ポケモン』とか。あれは任天堂のなせるワザでもあるんですけども安いですし、バンダイの『デジモン』にしても安い。やっぱり「ユーザー層が低い＝お金がない」というので、安さで売れてるわけですから。逆に年齢層が高けりゃいいのかっていうとそういうわけじゃない部分もありますが。そう考えると、携帯ゲームは価格が露骨に（売り上げに）出ると思いますよ。

――GBカラーになってから、カラー専用のソフトが出始めましたけど、これが小売店にとってデメリットになった部分は？

本来、GBカラー出した時に任天堂は「ずっと両方に対応したソフトをやっていきます」みたいなことを言っていたわけじゃないですか。でもカラー専用とか出してさ、「言ってること違うやんけ」ってのがね。とは言っても、カラー化の波はある意味しょうがないなって部分も感じてるわけです。でも、いまだに白黒のGBポケットとか持ってる人もいるわけですよ。WSに関して言えばカラーが出たけれども、今2980円とかで白黒の本体売ってるんですよ。それがすごく売れてる。やっぱりカラー本体は欲しいソフトが出た時に本体を買えばいいんであって。カラーのゲーム――『FF』なんかを必要としない人間は旧ハードで白黒の『GUNPEY』から始めてもいいわけですから。

――とくにGBは（白黒が）普及していますからね。

昔あった名作とか、『カービィ』とかもあるわけじゃないですか。あれなんてなかなか流通でも扱ってないので、あれを作り直してカラー・白黒両対応で2800円くらいで出せ

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？ トレカとかチョコエッグと同じでコンプリートするために2本3本と買う人が多いからでせう。（静岡県　鈴木）



金寿彦（こん・としひこ）
メッセサンオーのコンシューマ販売部・ネットワーク推進室に所属するバイヤー。売り場の責任者として、コンシューマ系ハード・ソフトの仕入れと通信販売用のHP制作を担当している。

ばいいのにとか思いますよ。PSのベスト版みたいに。これだけGBカラーの駄作ばっかり出てるんだから、さっきもいったように過去の名作をカラー・白黒両対応にして出せば、技術的には簡単なことだと思うんで。なんでしないのかなって気がしますよね。

——GBのソフトって中古でも結構高いですよね。

ロムですから、一回切らすと3ヶ月ぐらい待たなきゃならないじゃないですか。で、どうしても欲しい人間っていますよね。そういう人が中古に走るわけです。中古は需要があれば買い取り金額も高いし売りも高いわけです。そういう意味で大して新品と値段が変わらないのに中古に走るっていうのがある。あとGBはなんだかんだいって生産数がメチャクチャ少ないですよ。出してる数が。1万いかないソフトが大半で、3万いけばヒットみたいなところがあって。去年からこれだけGBのソフトがパラパラと出てきても、本当に売れてるソフトってのは5本あるかないかぐらいですよ。『ミスタードリラー』とか。あれなんかは鬼売れして。他は『なりきりダンジョン』とか『デビルチルドレン』とか。『ポケモン』はもう思いっきり落っこっちゃったな。『ポケモン』はもう、上にあがることはないですよ。

——WSCのほうはハードは出たようですが、ソフトのほうは？

いまだとWSCだったら『FF』専用機と化している部分があるわけです。『FF』以外売れてないですからね。『ケロリカン』なんかも売れてないし、『GUNPEY EX』もいまいち売れてないし。そうなってくると、もう一部でささやかれてますけども、『FF』をコソコソ売り続けて、次に出る『FFII』を「まだ売るか」みたいな話になっちゃいますから。

——WSCに関しては『FF』以外のソフトは扱いにくい？

扱いにくいですよ。『FF』がとにかく順調なんで、そういう感覚がマヒしてるってところもありますが。他のソフトなんか（売り上げが）10分の1とかですからね、『FF』と比べると。ハードさえ普及すれば、違うソフトを作ってもそれなりに売れるってのもありますが……。

——携帯ゲームって周辺機器が結構あったりしますけど。ワンダーボーグのようなものって小売店にとってはどうなんですか？

ゴミみたいに感じるものもありますよ。けれどもワンダーボーグは売れたね。今ってロボットブームじゃないですか。ワンダーボーグは価格にしても高いですよ、おもちゃで1万（編注：12000円）なんて。でもアイボなんて20万とかするじゃないですか。ロボットなんて多少高くてもアリっていうの、アイボで植え付けられちゃってるんだよね。

——他の周辺機器ってどうなんですか？

まだまだでしょう。扱っても入荷数が少ないとかになっちゃうとどこまで本気で扱っていいのかってことになってきますからね。ユーザーにしてみても、結局いつも品切れ中になってるから、あっても店にないとなると「ここ、マジでやってんのか」っていう風になっちゃうんでね。中途半端ってのはやだなってのがあります。たとえば、WSってサウンドがいいから、けっこうヘッドフォンを重視するゲームって多いじゃないですか。『テラーズ』とか。しかもGBと違ってWSって専用アダプター使わないとヘッドフォンさせないんですよ。で、『テラーズ2』が出るのに、ヘッドフォン専用アダプターの納品が間に合わないって「どういうことだ」ってね。現場無視っていうか、お店をもっとちゃんと見据えた部分で販売戦略をしていかなければならないのに、ただ数字だけみて判断したりするから……現場を見ないからこういったことになるんですよ。

——ネオジオポケットというハードはどうでしたか？

アキバ的には良かったですよ、すごく。『K.O.F』とか出たじゃないですか、マニアックなものが。でもね、都心では良くても、地方の郊外店ではボロっかすだったと思いますよ。

——ポケステ＆ビジュアルメモリは？

ポケステに関しては、ぼちぼちなんですよ。ただ、もう対応するソフトすらないじゃないですか。あれは対応ソフトがあってナンボみたいなところがあるから。やっぱり『どこいつ』はすごかったですけどね。ビジュアルメモリはちょっと不安だったんですけど、ポケステに関しては絶対売れると思ってた。持っているのがステータスみたいな部分もあったから。本当はもっと売れてもいい部分があったと思いますよ。

——話飛びますけども、『DQモンスターズ2』って売れますか？

『DQモンスターズ2』は10分の1くらいじゃないですか、前作の。そう思ってたほうがいいかも知れない。ヘタにここで期待してもしょうがないから。

——その理由は？

今回また2本出すでしょう。男の子バージョンと女の子バージョン。ああいうのっていかんよ。

——『ポケモン』の悪影響といいますか……。

いかんですよ。『遊☆戯☆王』がいい例だ、みんな気づけって感じで（笑）。『ポケモン』もそうだろ、気づけって感じ。『デビチル』とかは良かったけど、あれは数が思いっきり少ないから。少ないところでやってるから成功してるんであって、あんなのデッカくバーッって撒いたら意味ないですよ

——GBアドバンスって小売店にとってはどう思われますか？

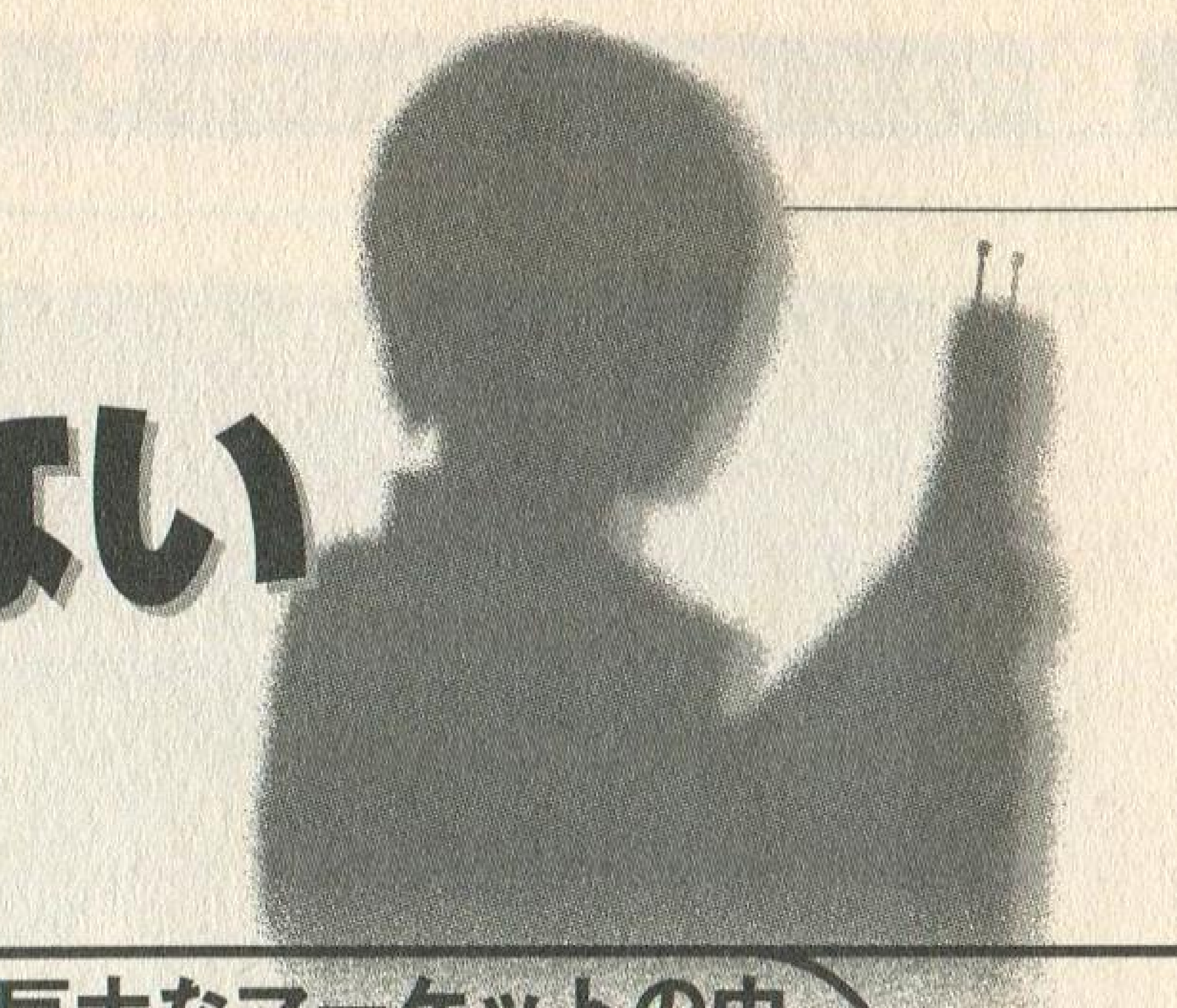
小売店側の話をすると、「普通の小売店が扱えるんですか？」って話があるわけです。今回の流通に関しては松下さんが関わってるじゃないですか。そういうことを考えると、いままでの任天堂の初心会流通とは違うから、本当にモノが扱えるのかって。「売れるんですか？」と聞かれれば絶対売れます。ただ任天堂がおっしゃってるような政策どおりにはうまくいかないのかなって気がスゴクしてて。国民に発売されるまえに〝コア構想〟ということでいろんなこと言ってくるじゃないですか。ドコモかなんかの「アダプター使って接続」とか言ってたけど「一体そのケーブルいつ出るんだ」って話だし。本当に既流通で扱えない部分があったりとか。ああいう夢のあることを言うんだけど、「実際予定通りいってないじゃん」ってのがあって、「もう夢を語るのはやめよう。もう少し現実を見ようよ」ってのがあって。そういうことを本当にきちっとやっていけるんだったら本当に素晴らしいハードでもあるし、売れるとも思うんだけどね。

——本日はお忙しいところありがとうございました。

（12月26日／聞き手　編集部）

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？
テレビゲームのゲームする前のアクセス。タイトル始まる、またアクセス。ここらへんで辛い。それにテレビ見てゲームしたい。（神奈川県　平沢たかし）

携帯ゲーム機の対抗馬になりえないiモードの現状



2001年は携帯通信端末に革命が起こる。この巨大なマーケットの中で、iモード対応ゲームは他のサービスとの「ふるい」にかけられ、その存在価値を問われることになる。

iモードが狙うサービスの構築

i-mode（以下：iモード）のユーザー数が、ニフティサーブの会員数を超えたという報道が衝撃的だったことは記憶に新しい（※1）。パソコン通信が草の根といわれる限られたコミュニティだったころ、ニフティサーブは独自の手法でユーザーを獲得し、一大マーケットの形成に成功していた。時代がインターネットへとコミュニティの中心をシフトしているさなか、携帯電話を利用したNTTドコモのiモードサービスが開始されている。携帯電話を利用した情報サービスとして登場したiモードではあるが、その利用頻度はいまいち良くないというのが実状のようだ。理由はいくつか考えられるが、「あまりにも遅いデータの送受信速度に乗せるコンテンツの魅力不足」が最大の問題といえるのではないか。もちろん通信速度を含めたハードスペックの向上が、魅力あるコンテンツの登場につながるわけではないが、より登場しやすい環境であることは否定できない。現状のスペックでは、静止画、動画を組み合わせたインタラクティブなコンテンツを生み出すにはあまりにも力不足であることを誰もが認識している。発想と着眼点を変えたコンテンツ制作の試みが行われているものの、その限界点があまりにも低く、新しいゲームプラットホームとして確立しているとはとてもいえない。これはユーザーの利用頻度から見ても明らかだ。電子メールやメールシステムをベースにしたサービスに人気が集中していることはハード的な限界が強く影響しているのだ。

これらをふまえた上で、iモードを他の携帯ゲーム専用機と比較することは非常に酷な話で、現状では同じ土俵にすら上がれていないのが実状だろう。ただし、この見方を悲観する必要もまったくない。NTTドコモとしては、ゲームでの成功を必ずしも望んでいるわけではない。携帯電話ユーザーの過半数以上がiモードユーザーという現状では、サービス利用者がお金を払っても利用したくなるサービス提供こそが、NTTドコモの考える次世代ビジネスであるからだ。たとえば、海外のある地域では携帯電話を利用して自動販売機から商品を購入できるというサービスが開始されている。この考え方を一歩進めると、商品購入等の料金決済が携帯電話で可能となることは、技術的に難しいものではない。事実、NTTドコモとしてもそれを狙っていることを明言している。もし、このシステムが定着したならば、下手なコンテンツでユーザーの批判を受けるよりもスマートで確実なビジネスになりえる。携帯電話が財布となり、iモードが現金やキャッシュカードの替わりになる。金融業界からしてみれば恐ろしいことではあるが、ユーザーからしてみれば、確かに便利なサービスだ。

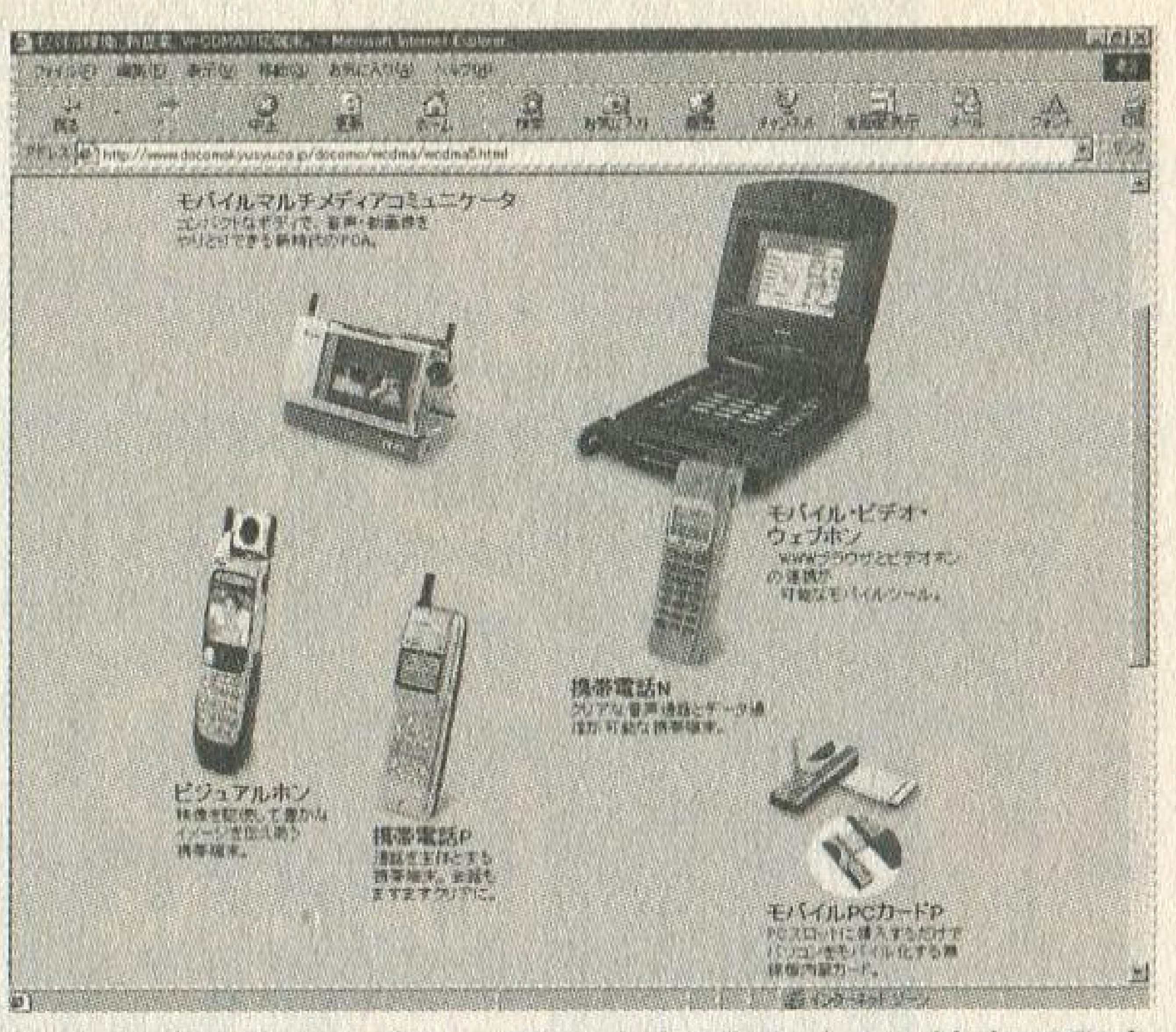
時間の隙間を獲得するiモード

電車などの移動時間を利用して、携帯電話を操作するユーザーを見かける機会が格段に増えている。それは電子メールの作成であった

（※1）2000年12月現在で、加入者数が1700万人を突破。ただし、すべての加入者がアクティブであるわけではない。

り、電話帳の編集であったりと用途はさまざまであるが、時間の隙間の獲得に成功しつつある。iモードは独自の手法でユーザーを獲得し、お金を生み出すマーケットの形成に成功したといっていいだろう。すでにゲームがiモードを普及させるのではなく、普及したiモードにゲームを乗せてもらうという状況なのだ。ゲーム専用機が爆発的に普及し、映画や教育、情報産業がこぞってゲーム業界に参入して失敗した状況と逆の現象が、iモードでは起こりつつある。

独自に形成されたiモードマーケットの消費者は、いうまでもなくゲームユーザーではない。いわゆる一般消費者で「面白ければゲームもやる」という超ライトユーザーだ。iモードという世界の中で、ゲームは他のエンタテインメント産業と同じ立場で戦わなくてはならないのだ。この状況はゲーム業界にとってあまり好ましい状況ではない。なぜなら、現在のゲームの作り方は、「ゲームマニアがゲームマニアに向けて作る」やり方で、iモードのメインユーザーを獲得することが難しいからだ。閉ざされた世界では「あり」の手法も、オープンな世界ではとたんに効力を失ってしまう。それはPS2の苦戦からも明らかといえる。とはいえ、もし、ここでゲームがiモードで成功できれば市場は一気に広がり、ゲーム専用機と連携した真のネットワークゲームが登場するに違いない。



年内の実用化を目指し、続々と新型モバイル端末が発表されている http://www.docomokyusyu.co.jp/docomo/wcdma/wcdma5.html

iモード2001年の展望

NTTドコモは今年、iモードを利用した動画配信サービスを始める。通信方式にはW-CDMA（※2）方式が採用される予定。このW-CDMAでは、情報を広い周波数帯域に拡散して伝送する新技術で、従来の数百倍にあたる数メガヘルツ（最大2Mbps）という広帯域をすべてのユーザが共用するため、伝送効率を飛躍的に向上することができる。さらに干渉やノイズなどの悪影響は劇的に低減され、高品位な通信が実現するとのことだ。これは世界シェアを意識したNTTドコモの新たな挑戦といえる。

現在、各家電メーカーが開発しているモバイル端末の発表も頻繁に行われ、実用段階へ秒読み開始といった感じだ。参考展示している端末のほとんどには、小型のCCDが搭載され、リアルタイムの画像送受信といったテレビ電話を想像させるデザインが印象的といえる。大幅な通信速度の向上による静止画、動画を含むコンテンツサービスにはいやがおうでも期待が高まる。ところが、ことゲームと関連づけて考えた場合、スペックの向上は一種の起爆剤になっても必ず優良タイトルが登場するとは限らないところが悲しい。というのもパソコンの世界では、ケーブルサービスを利用したインターネットの通信速度は1.5Mbpsを超えるものも珍しくない。ところが、その実力に見合ったコンテンツがあるかといわれても、まだ登場してない。現状のiモードゲームをブレイクさせるための条件が通信速度を含めたモバイル端末のスペックアップではあるが、この条件が満たされても必ずiモードゲームの普及にはならない。残念だが、iモードは携帯ゲーム機の対抗馬となりえないし、時間の隙間をねらったゲームが、主流になりえるかといわれても、まだまだ先の話といえそうだ。

NTTドコモは携帯電話の使い方講習会を開始している。つまり、携帯電話は、電話としてだけではなく、PDAとしての機能が当たり前の時代になったということだ。その中でiモード対応ゲームがどのように進化するのか非常に楽しみなテーマの1つといえる。

中条雅弘（なかじょう・まさひろ）：67年生まれ。2001年は携帯通信ウォッチャーとなりそうな予感。映画的マイブームは「アタック・ナンバー・ハーフ」。21世紀の幕開けは、「カマさんバレー」で大爆笑。うーむ、タイ映画恐るべし。

（※2）Wideband-CDMA：広帯域CDMA。

Special essay

——SFC、PS後の「国民機」の称号は誰のモノ？——

〝隙間の世代〟暫定王座決定戦
勝つのは「携帯」かそれとも「据え置き」か

Text by 後藤勝

かつてのFCのような絶対的ゲーム機の不在——。2000年のクリスマス商戦は、GBCとWSCを中心に活況を呈した。この、据え置き機と携帯機の〝ねじれ現象〟は、いったい何を意味しているのか？

ほうほう、この夏に大騒ぎしたばかりなのにまた『ドラクエ』と『FF』ですかい。少々夏よりはスケールが小さそうでやんすが。なんですって？　ビジネススケールだけじゃなくて実物も小さい？　オウ、よく見りゃ両方とも液晶画面じゃねえか。こりゃ年寄りには見えづらくていけねえや！

新登場の「操作王」はゲーム機の王にあらず

……と、少々ご不満のお年寄りにこそ、クッキリしたプレイステーション2のソフトをオススメしたいところ。だけど、当のSCEは矛先をどこに向けるべきか迷っている。実際、「操作王」というプレイステーション2の新しい車内中吊り広告には少なからず驚いた。仕様の変更についてではない。その広告の〝家電っぽさ〟に驚いたのである。プレイステーション2は、家庭用ゲーム機のチャンピオンとなることを放棄して、かつてのファミコンテレビのような家電の領域を目指しているようにみえる。

いったいどれが家庭用ゲーム機の王様なのだろうか？

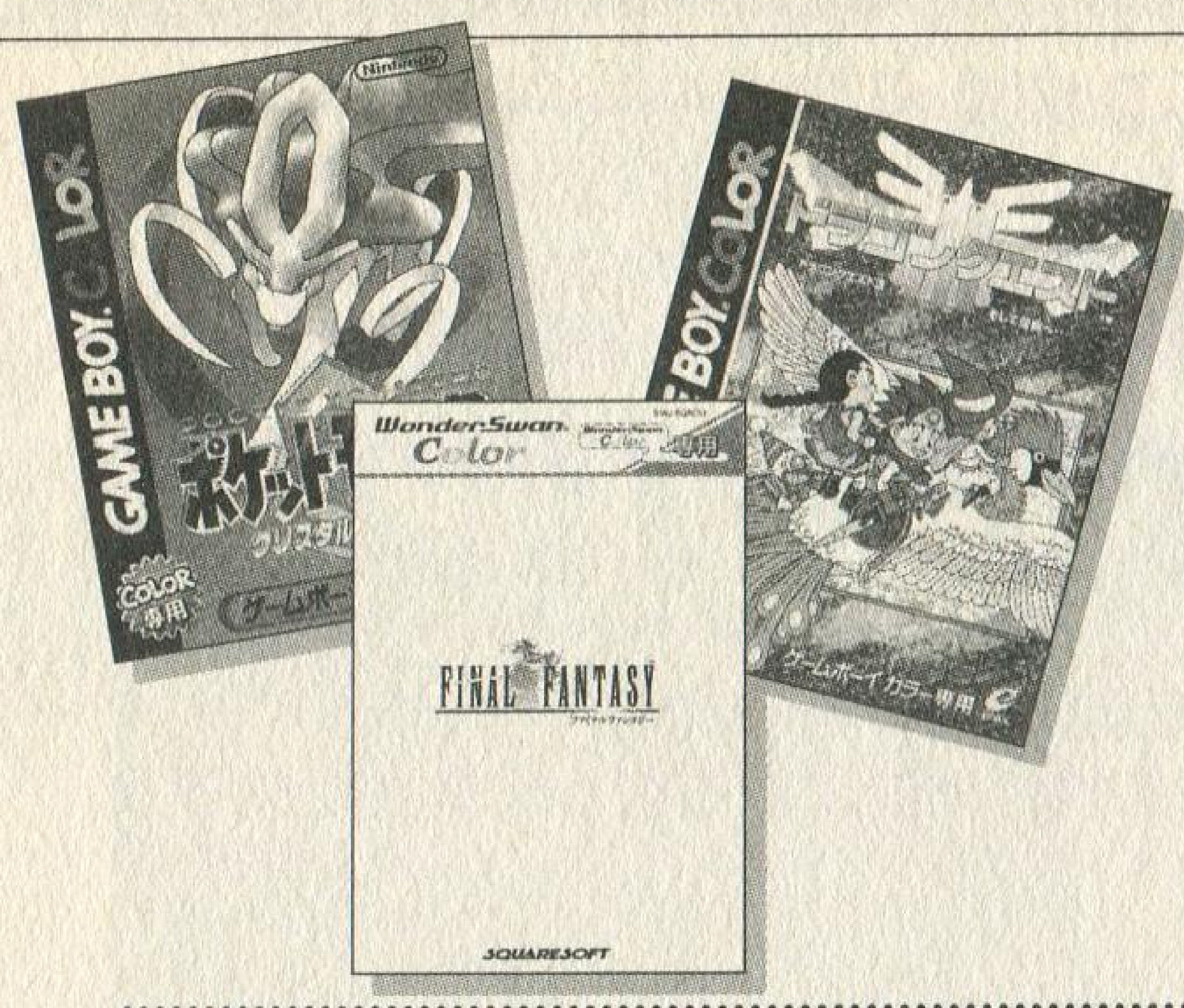
従来の家庭用ゲーム機にアナログモデムを足したドリームキャスト？　それともROMカートリッジを採用したファミコン直系のニンテンドウ64？　しかしいずれも大衆機とは言い難いポジションにいる。従来機の中ではプレイステーションが最も稼働していると思われるが、『ドラゴンクエストVII』と『ファイナルファンタジーIX』の大波が過ぎてしまった今では用済みの感も強い。つまりチャンピオンは引退を間近に控えているが、後継者がいない状態なのである。さあ困った困った！　そこで気が付くと、『ポケットモンスタークリスタルバージョン』と『ドラゴンクエストIII』をたずさえたゲームボーイカラーと、『ファイナルファンタジーI』同梱セットを売り切ったワンダースワンカラーがいる。そうだ、こいつらをチャンピオンにしちまえばいいんだ！

「いやあの、僕ら階級がちがうんですけど」

と、彼らがしり込みするのにもかまわず、「だっておまえら『ドラクエ』と『FF』持ってんだろ！」と、ほとんど恫喝するように家庭用ゲーム機チャンピオン決定戦のリングを強引にしつらえていた。それが2000年末のゲーム市場というやつなのだ。

映像だけじゃ勝負できないでしょ

こんな事態になったのはもちろんプレイステーション2の不振に原因がある。プレイステーション2は「旧いゲーム」を弱体化させることには成功したが、「新しいコンピュータエンタテインメント」を普及させることには失敗している。



プレイステーション2のスペックを活かして新しい娯楽ソフトを提案するのは、そうたやすいことではない。現に大本命の『鬼武者』も『メタルギア ソリッド2』も、2000年中には発売されなかった（できなかった）。

グラフィックだけで人々を満足させるというのも難しい話だ。世の中に溢れている映像というのは、実写素材やら3DCGやら手描きのアニメーションやらを合成した、複雑きわまりない手の込んだデジタル映像である。映像単体としてのプレイステーション2のリアルタイムグラフィックが、コマーシャルフィルムやプロモーションビデオのリッチな合成映像に勝てるわけがない。

いや、もはやテレビはゲームより断然おもしろい。変幻自在のバーチャルセットやバーチャルアイドルのほうが、格闘ゲームよりもリアルタイムに反応するCGとして意外性がある。ゲームがこれに対抗するなら……と考えると、それこそ『メタルギア ソリッド2』で食料庫の野菜やら何やらが細かく砕け散るような「ゲームならでは」のサービスがないと、ゲームの映像は冷たいCGがプログラムに従ってただ動いているだけのモノのように感じてしまう。高解像度のCGによる新たな娯楽を志したプレイステーション2が、BSデジタル放送開始に浮かれるテレビなんぞに敗北してしまって、いいのかいいのかいいのかー!?

それぞれのマシンが自らの特徴を見直すべき

ごめん、ちょっとまわりくどかった。要するに映像を楽しむなら、ゲーム以外のメディアで充分楽しめるということだ。そして、「じゃあゲームを遊ぼうか」となった時に、人は当然確実に楽しめるものを求めるはずだ。しかし、ゲームらしいゲームを楽しむのに最適な家庭用ゲーム機とゲームソフトがないのなら、代用物を探すしかない。それがゲームボーイカラーなりワンダースワンカラーであり、『ドラゴンクエストⅢ』なり『ファイナルファンタジー』なのだ、という結論に落ち着くのはもっともな話である。今はそれでもいい。でも、今後はどうする？ ワンダースワンカラーで『FF』をあと5本？ ゲームボーイカラーで『ドラクエ』をあと3……いや4本？

2000年秋に発売されたニンテンドウ64の『風来のシレン2』は、〝裏ドラクエⅦ〟とでも言うべきいいゲームだったと思う。しかし、売り上げは残念ながら『ドラゴンクエストⅦ』を遥かに下回る。どうにも明日が見えてこない展開だ。こういう時は自分の足下を見つめ直すといい。

まず携帯ゲーム機は、安易に過去の名作RPGのリメイクに走らず、「携帯ならでは」という部分をきちんと追求すること。既存作のタイトルを用いるにしても、せめて『デビルチルドレン』や『なりきりダンジョン』的なアレンジはほどこそう。次にプレイステーション2は、従来のゲームのグラフィックをスゴクしただけというゲームを排除して、「マニア御用達の高級ゲーム機」を目指すこと。『メタルギア ソリッド2』のようなゲームだったら、2万円で売っていてもマニアは買う。そういう作品がSCE的には『ダーククラウド』なのだ！ と言われたら、お兄さんは口アングリだぞ。だったら『7（セブン）』をもっと推せ！

最後に任天堂。ゲームキューブへの移行は許す。その代わり今度は国民機として確実に普及させ、安くて面白い大衆ゲームをたくさん作るように。

あれ、なんか任天堂の肩を持っているような気が……。まあしょうがないか。オレの理想のゲーム機はファミコンだからな！ あ〜。とにかく2001年は正念場。みんながんばろう！

後藤 勝（ごとう・まさる）：雑誌ライター兼その他諸々。劇場版『カウボーイビバップ』公式ウェブサイトwww.cowboybebop.comがOpenしました。ぜひ来てください。2001年は自主企画をバシバシ進める予定です。皆様よろしくお願いいたします

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか？ テレビを独占できない小学生にとって都合がいいから。親にとっても静かにしていてくれるので、かな？（大阪府　ピッツ）

携帯ゲーム機、ゲーム業界の未来はここにある!?

縮小再生産となるな ゲームボーイアドバンス

“ゲームの本質的な楽しさ”を分かっている会社、任天堂が出す期待の『ゲームボーイ アドバンス』。しかし新ハードに横井軍平氏の夢の未来は、本当にあるのか。未来に足下をすくわれ、夢を失って欲しくない。

近所の駄菓子屋が大きくなるという。そこには今まであった酢漬けイカやフーセンガムもあれば、今までなかった舶来のチョコレートは無論、超合金やジャンボマシンダーまで置かれることになるらしい。うーん、行くか行くまいか。本来は子供のためにあるものを真剣に考える自分もナニだが。結局行くことになるのはわかっているが、ここは少し考えてみることにしよう。30代のいい大人として。

未来は来たけれど

ゲームボーイアドバンス（以下アドバンス）のお披露目時（初心会）でのお話。初めて試遊したあと、任天堂の某役員にちょっとした不満をぶつけてみた。『マリオカートアドバンス』他のラインアップに、失望感があったことも大きかったのだが。

「何か淋しいですねぇ。全体的に8ビットの暖かみがないというか。縦型のデザインも結構好きだったのに残念な感じです」

「モニターを大きくしましたから、（横型は）仕方ないんですよ。別にアドバンスで『テトリス』を作ってもらってもいいんです。我々は開発者さんが活躍してもらう〝場〟を広げようとしているつもりですから」

アドバンスは、『テトリス』のようなシンプルなゲームもできれば、もっと複雑なゲームもできる〝究極の2Dハード〟という位置付けである。小さな校庭が大きな校庭になってもカン蹴りはできるし、むしろ今まで無理だったサッカーまでできる、と任天堂は強調しているのである。当たり前の話だが、それこそ『ゲーム&ウォッチ』から進化に進化を重ねてきたからこそ、新しいゲームが生まれ、今の業界の隆盛があるわけだ。任天堂の選択は、まったくもって正しい。累計1億台を果たしたゲームボーイの後継機として、アドバンスはきっと売れるだろう。だが、拭い切れないこの寂寥感は何であろうか。

本当の〝アドバンス〟とは

先日、あるビッグタイトル（ポリゴン格闘ゲーム）のプロデューサーと歓談していた際、「モニターでできる表現は、ほとんどやり尽くしてしまった」という話を聞いて正直ドキッとした。ゲームの進化は今、確実に伸び悩んでおり、だだっ広い校庭には淋しい北風が吹き始めているのである。こんな





ことは今までなかったはずだ。また、「PS2と比べてコストが安いからアドバンスで頑張る」といったメーカーサイドの情けない声を聞けば聞くほど、商業的成功はともかくとして、本当にゲームボーイは〝アドバンス〟（進歩）できるのか心配になる一方である。開発者さんには悪いと思うが、率直に言って「初心会」で並んでいたゲームに志の高さを感じたものは皆無であった。単にスーファミレベルのゲームができるようになっただけなら、それは縮小再生産にすぎない。目指す先に〝PS2レベルのゲームボーイ〟があったとして何になるのだろう。駄菓子屋にDVDを置いたらおしまいではないのか。

アドバンスへの懸念。それは十字＋ABボタンの「ファミコン」がなくなってしまう、という恐れが微妙に影響しているのかもしれない。何も「昔が絶対！」という気はさらさらないが、広い校庭でまたカン蹴りができる保証はないような気がするのだ。

僕は京都育ちの人間だから、任天堂には結構愛着がある。中でも『ウルトラマシン』『光線銃』『ラブテスター』といった故・横井軍平氏の〝夢の未来〟をリアルタイムで経験してきたことは本当に幸運だった。ゲームボーイやファミコンからも、横井さんが紡いだ夢のかけらはそこかしこに感じられる。ではアドバンスは。キューブは。現状、僕に見えているのは、これから任天堂の利益を確実に拡大させるであろう〝立派な戦略商品〟だけなのである。これは、決していいとか悪いとかの話ではない。

夢の未来を、おもちゃの暖かみを忘れないで

21世紀がすました顔をして現実になってしまった今、横井さんの何か胡散臭くて切ない〝夢の未来〟ってヤツは、本当に置き場所に困るようになった。余談だが、ドコモのCMに出てくる『スーパージェッター』や『009』を見ているとつらいものがある。表面上の通信の進歩はともかく、『ジェッター』たちが本当に提示してきた夢は、今どこを探してもないからである。そして横井さんが夢見たゲームの未来像も急速にしぼんできている。どこかに、ドット絵の暖かみに象徴されるゲームが持つ、夢いっぱいの〝おもちゃ〟の部分が変質してしまいそうなワナがある。ゲームの進化と深化が相反するものとなってから、ハード作りは本当に難しくなってしまったようだ。

ただ恐らく任天堂は、僕のような部外者に言われるまでもなく、「これはおもちゃ以外の何物でもない」ということを言い切る必要性が分かっているような気がする。そして確固たる線引きを充分意識していると思う。あのニンテンドウ64では『ゼルダの伝説』以外に、横井イズムを継承・具現化できるものがなかったことは、任天堂自身が一番痛感しているはずだから。

ゲームが史上最大の危機を迎えている今だからこそ、業界全体がアドバンスで進化と深化を同時に見せてくれないと、もうこの世界に対する幻想は（ある意味）終わる。だからカン蹴りの楽しさを、フーセンガムの切なさを忘れないで。

吉田隆二（よしだ・りゅうじ）：ホンダのロボット「ASIMO」の開発者・竹中透氏に会った。好きなロボットは意外にも「パトレイバー」とか。新世紀のモノづくりにオタク心は不可欠だ。

なぜ携帯ゲームのソフトは売れると思いますか?　コンセプトが受け入れられている＝売れる、なのでは。（愛知県　8本足）

特集総論

携帯ゲーム機 その好調の果てにあるのは……

期待しているからこその不安。新時代の携帯ゲーム機GBAには、懸念を吹き飛ばす力を見せてほしい。

家庭用TVゲームをするのが、結構“しんどく”なっている。PS・DCなどは、ソフトを入れてゲームを立ち上げる時間すらもどかしく感じてしまう。そして始まるゲームの世界には、CDなどの大容量メディアに見合う広大なモノ、数々の要素がたっぷり盛り込まれている。「これからこのゲームを楽しむのに……楽しみ終えるのに、どのくらいの時間をかければいいのだ?」。楽しむために始めたのに、不安になる。そんなことも珍しくなくなった。

TVの前に座り続けることも難しくなっている。リビングルームのTVをずっと占領するわけにもいくまい。自室にTVがないだろう子供ならなおさらだ。成人だってそう。やることがたくさんあって忙しい。人に会ったり、どこかに出かけたり。時には本を読みながら、音楽を聴いて、音を消したTVの映像を流し見るなんてこともしている。

そういう状況の中、携帯ゲーム機の「いつでもどこでも」の手軽さは本当にありがたい。

電源を入れる。「ピーン!」という起動音が鳴り、タイトルが現れる。ボタンを押して、すぐに遊ぶ。そして思うのだ。「ああ、やっぱゲームって楽しいじゃん」。

ゲームボーイが出た頃、そのチープな能力のチープなゲームにガッカリしたことがある。やはりこの程度かと。時が経ち、ノウハウが重ねられ、ロムの容量も増え、イイ意味でのファミコンライクな、プリミティブな面白さを持つゲームが出てきたことは幸せなことだった。『ポケットモンスター』でゲームボーイ市場が蘇って良かった。素直にそう感じた。

場所を拘束されず、ちゃんと面白くて、しかも値段が安い。デメリットなんてないじゃないか。

◆

ゲームメーカーにとって、PS2やDCはさすがに辛い市場になってきた。なにせ開発に投入する金額が巨大すぎる。アイデア次第なんていってられない。しかも事実、ゲーム市場は縮小傾向にあるのだ。いったいどうやって巨額の投資を回収するのだ?

それに比べ、携帯ゲーム機のソフトはかなり安く開発できる。確かにロムは高いし、メーカーに払うカートリッジの制作費も高いが、それでもギャンブル性は低い。安く売って、数万本売れればなんとかなる。大きくは当てられないかもしれないが、家庭用ゲーム機に比べればはるかに確実だ。

◆

結局、双方の都合から、それなりに“数が出る”携帯ゲーム――つまりはゲームボーイ――が、いつのまにか市場を為していただけである。「携帯ゲームがスゴイ!」なんていたずらにポジティブに騒ぐつもりはない。実際、楽観視できない事実として――GBC以降、このそれほど手間もかけずに売れそうな市場に、過去のゲームの再生産が多数つめかけたがほとんど玉砕であった。『サクラ大戦GB』の、話題だけ先行したその売れなさ加減は失笑ものであった(ゲームの出来うんぬんではない)。完全にFCレベルの再現をできるGBCの能力のためか、FC時代の焼き直しものも多く現れたが、結局そんなものはほとんど売れていない。やはり再生産したところで、そんなにうまく稼げはしないのだ。

◆

ゲームボーイアドバンス。SFCのゲームを再現できる能力を有し、機能によってはSSすら凌駕するハード。「世界で売れまくっているGBの完全互換の後継機」「携帯ゲーム機とは思えない高性能」。そんなコトバにそれほど期待してしまっていいのだろうか。高性能化することによって開発費が高くなるのはもちろん、ゲーム自体も“しんどい”内容になるかもしれない。開発費を浮かすためにSFC時代のものを再生産すれば、その結果は目に見えているはず。

この手の不安はGBが強すぎたゆえなのか? いつだって期待は不安にかわりやすい。

年末ちょっとワクワクしたことがあった。『はじめの一歩』『7(セブン)』『剣豪』など、PS2に出来のいいゲームが多数みられたからだ。不安材料をたくさん抱えたPS2からも、やっぱり面白いゲームは出始めている。市場的に相当の苦戦を強いられているDCだって、それをはねのけるかのようにイイゲームがたくさん出ている。だから、GBAだって心配いらない。そう考えるのが自然なのだろう。市場が衰えたって、不安材料があったって、ゲームが面白くないわけがない。FC時代、素直にゲームを楽しんだ気持ち。そんな純粋な気持ちで新世紀のハードがもたらすゲームを楽しみたい。そう願っている

(編集部)

名越武芸帖

其の八 ネットゲーム普及のために

こんにちは。最近は「良い」とか「伝える」とか精神論的な話題が続いたので今回はゲーム屋さんのテーマらしくやりたいと思います。

最近ゲームしてますか？「コレもアレも……」と言う人は少ないんじゃないでしょうか？

多分「『DQ』、『FF』、『ゼルダ』は一通り、他はボチボチ」とか「買ったんだけど、最後までやってないのばっかり……」とかいった人が多いと思います。昨今は特に不作といわれた業界でしたが、ユーザーにこういう声が増えるのは寂しい限りです。でも、かく言う俺自身もそんな感じですけどね。なぜでしょう？　いわゆる中ヒット未満の商品でも実際にやってみると面白いモノも多いのに、どうしても夢中になれない……。

というわけで、今回はここら辺を分析しつつ行く末を考えてみます。

ではまず今売れているモノのおさらいから。

まずは定番。『ゼルダ』や『DQ』などのメガヒットお約束のタイトルです。これは強いです。もはや「やっとかなきゃマズイ」的なイメージさえユーザーに与えてますから。これらのゲームを買って遊ぶということ自体、いや買うこと自体が、行事に近くなっています。

次に、すでに特定の趣味に傾倒しているマニア層に向けて作られているモノ。

たとえば『グランツーリスモ』(以下『GT』)とか『ガンダム』シリーズとか。ちなみに『GT』は一般向けでマニア向けではないのでは？　という考え方もあるでしょうが、車という日常性の高いネタを用いている部分において一般向けなだけで、コンテンツのノリ自体はかなりキワどく、車マニア向けです。

そして『ガンダム』。これは「マニア向け」という評価は難しいかもしれませんが、マニアから一般へ認知の脱皮を果たした印象が強くて「定番」に近い気がします。でも純粋にゲームから生まれた認知ではなく、「ガンダム」を使うことで、すでに存在している「ガンダムマニア」を取り込んでいるだけなので、俺的にはやっぱり「マニア向け」に入れておきます。

さらにマニアといえば、遊び方にもありますよね。「対戦格闘」とか「ネットゲーム」「カードゲーム」とか。

そして最後に目新しいモノ。

『シーマン』とか『ディアブロ』『QUAKE』とか。そんな感じでしょうかね。

さて、ここまで読んで「あれ？」と思いませんか？　何が「あれ？」かと言うと「〝ヒットゲーム〟結構あるじゃない！」ってことです。ここに書いただけでも結構あるし、もちろんこれら以外にもあります。だから決して不作ではありません。ただし夢中になれる新しさがない。もしくは少ない。あるとすれば最後の〝目新しいモノ〟くらいです。

でも今の状況は本当にワクワク感が足りなさすぎて、遊びとしてガチガチな感じさえします。

確かに定番やマニア向け商品で、大きな変更を加えることが難しいのは理解できます。あえて大きな変更をしないことで安心感も保てますし、それも戦略ですし商売ですから。

でもそれが「ゲームってこんなモノ？」的な印象に少なからずつながっているのもまた事実です。難しいですね。

本気でこの状況を変える気なら、結局、先述の〝夢中になれる新しさ〟を求めて挑戦するしかありません。

その方法として、ハードの進歩による見た目の変化を得るのもひとつです。でもハードの変化は一瞬のトピックであって、白黒テレビがカ

ラーになったように、あっという間に常識化してしまうことですから長い間頼りにはできません。それに前向きな考えでもありません。

ではどうしましょう？

そこで最近考えていることがあります。以前俺はこの連載の中で「ネットワークゲーム」について触れたことがあります。そして「ネットワークはこれからのゲームに新しい興奮を与えるファクターとして、充分に威力を発揮するものだ。でもそれには〝サービス〟も同時に加えて考えなければならない」と書きました。

では俺にとって「サービス」のカギはドコにあるのかキチンと説明しましょう。それはネットワークゲームに対する運営業務、特に課金に対する考え方を変えることなのです。

どう変えるかって？

これは俺の持論なのですが、世の中で課金に対する条件は幾つかに分類できると思います。



1：ほぼ無条件で課金（課税ではありません）の許されるモノ

「毎日使うモノ」＝公共料金・電話・新聞などです。

2：無条件で課金できるはずだが、人道的にしてはいけないモノ

「ないと生きていけないもの」＝食べ物などです。

3：サービス次第では課金の成り立つ可能性もあるモノ

「毎日使うモノ、もしくはないと生きていけないモノだけど個人差の生じるモノ」＝お酒・たばこなどです。

1の中にインターネットが入る人もいるでしょうし、2の中にお酒が入る人もいると思います。3の例としては、たばこに課金はありませんが、もし日本たばこ産業が年会費1万円の会員課金で250円のたばこが200円で買えるというサービスをしたら、俺は間違いなく入ります。

俺は1日2箱吸うから1日100円×100日で元が取れます。ヘビースモーカーにはミートするサービスです。でも吸わない人にはまったく関係がない。

そしてゲームは……残念ながら1や2には含まれません。だから当然のように課金をするのは苦しい。ただでさえ接続というプロセスの負担を負わせているのに、お金まで頂くというのは俺的にはちょっと……。

なので課金をするなら3を目指すしかないわけです。つまり納得のいく「サービス」を加えて課金運営をする。でも俺も現段階の結論は「課金をしない」というのがネットゲームユーザーに対する最高のサービスのような気がしてならないんですよ。

課金はネットゲームの面白さをもっと知ってもらってから考えればいい。そして今は最低限のお金だけをソフトの定価に乗っけちゃえばいい。だめかなぁ。

常日頃から思っているんですが、俺は「時代の進歩と共に歩み、それに見合った人間の知恵の進化をゲームで証明したい。時代を語るバロメータの役割をゲームで果たしたい」、そう考えています。もっと簡単に言えば、時代の産んだ技術や流行を〝ゲームという遊び〟で世の中に表現したい、ということです。

21世紀は「ネットワークゲーム」の面白さが伝わるところから時代の幕開けが始まった、というシナリオになれば良かったのですが、実現していません。実現のためにはどうしても「サービス」への意識改革を急がねば。この問題を抜きにしてネットゲームの普及はありえません。

でないと逆に「20世紀の終わりにはゲームをネットでつないでいた変な時代があったんだって」なんて後々言われかねませんし。がんばります。でも「ゲームを何でもカンでもつなぐ」のも反対です。その話はいずれ。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

ゲーム批評への意見 いったいどれだけのゲーム会社の人、ゲーム関係の人がこの本を読んでいるのでしょうか？　気になってしょうがないんですけど。（岐阜県　今井とも）

岡本吉起の言わしてもらうで

岡本氏もマジで愛用しているという携帯ゲーム機。その未来をズバババッと語ります!!

第14回　携帯ゲーム新世紀！

好きだぜ携帯ゲーム

携帯ゲームが大好きです。

もしもこの世に携帯ゲーム機がなかったら、すでに限界まで少ないオカモトの睡眠時間はさらに2、3割ばかり減り、すでに相当冷え込んでいるオカモト家の家庭内温度も5度ほど下がって、期せずしてヒートアイランド現象の緩和に貢献してしまうでしょう。

というのは、自慢じゃないけどわたしゃ忙しいですからね。毎日毎日、エライ人と商談して、世界経済の動向を把握して、経営や経理の勉強もして、ついでに中学生レベルの英語も勉強して、自社の作品の監修もして、内外のクリエイターと打ち合わせもして、雑誌のインタビューも受けて、「ゲーム批評」の原稿もこうやって書いて、妻子に顔を忘れられないよう家族サービスもして、その上で公には言えないムフフな大人の遊びもしなくちゃならない（重要）。その合間をぬって最新ヒットゲームや注目の作品もチェックしとく必要があるわけですが、ゲームプレイってのは時間がかかります。そのまとまった時間をヒネリ出すのが、絹ごし豆腐にジャンボジェット（注1）を載っけるよりタイヘンなんですよ。そんな時、移動中の乗物でも、出張先のホテルでも、打ち合わせの合間の数十分でも、サッと取り出してピピッとプレイできる携帯ゲーム機がありがたいのなんの。これなら家族がなごやかにテレビを観てる横ででも、ゲームしながら生返事ぐらいはできますもん。おかげでヨメはんからは、「聞いてないなら聞いてるフリなんかしないで」と文句を言われるわけですが。ええやんか、よその部屋でドア閉め切ってひとりでゲームしてるよりは。一応、物理的にはみんなの近くにいるわけだしさ。オマケに携帯はハードもソフトも安いし、小さくてかさばらない。各種のコレクションに着々と侵攻されて身の置き場がなくなりつつある自宅やオフィスでも、収納にそれほど困らなくてすむ。

ま、私の場合はちょっと極端ですが、ほとんどのお客さんは携帯

(注1) ジャンボジェット
ボーイング747型旅客機の愛称。ジャンボ（Jumbo）とは本来、19世紀にアメリカのバーナム&ベイリー・サーカスで人気を博した大柄なアフリカ象の名前。米俗語では巨大なものの愛称として使われるようになり、驚くべき大型機だった747型にもつけられた。何でもボーイング社は当初、鈍重な象の名前が高速のジェット旅客機につけられるのを好まなかったが、定着しすぎて認めざるを得なかった、というような逸話を聞いた覚えがある。このように、本人が呼ばれたがらないあだ名ほど広まりやすい傾向があるとにらんだオカモトは、近年あえて「おっさん」「デブ」「ハゲ予備軍」を自称して予防線を張っている。自虐ネタとも言うが。

(注2) 横井軍平
花札の会社だった任天堂を独創的な玩具メーカーへと変貌させ、電子ゲーム業界への道をつけたアイデアマン。岡本のバイブル『ドンキーコング』は宮本茂氏と横井氏の合作と言われる。ゲームボーイ・バーチャルボーイの開発も横井氏の業績だが、それらは同氏の仕事のほんの一部でしかない。'96年に同社を退いた際にはバーチャルボーイ失敗の引責かと騒がれたが、本人は以前から50歳を過ぎたら独立するつもりだったらしい。同年、株式会社コトを設立するも、わずか一年後の'97年に交通事故で惜しくも世を去った。コトでの業績は、バンダイと共同開発したワンダースワンと、同機の初期の看板ソフト『GUNPEY』。こうしてみると、日本の携帯ゲーム機が今もまだ横井氏の手の上で動いていることがわかる。余談だがコトの社屋は京都の渋い町屋で、間違いなく世界一カッコいい建物のゲーム会社だろう。そのたたずまいは同社のHPでご覧あれ。
http://www.koto.co.jp/body2.html

(注3) ゲーム&ウォッチ
横井氏は、電車の中で電卓のボタンをもてあそんで暇を潰すサラリーマンの姿を見てヒラメイ

ゲーム批評への意見　HPの放置プレイはまだ続くんですか？（茨城県　超議会）

ゲーム機に同じようなメリットを感じてるんじゃないかと思います。さらにもうひとつ、大きな魅力があるんだけど、その話はあとにしましょう。

強いぜ ゲームボーイ

思い返せば今を去ること20年あまりまえの'80年春、『テレビテニス』も『インベーダー』もブームが落ち着いてスター不在となった電子ゲームの分野に（当時はまだ業界と呼べるほどの規模もなかったでしょう）、さっそうと登場したのが、任天堂の知恵袋、横井軍平（注2）氏によるゲーム&ウォッチ（注3）でした。

これは10×7㎝ぐらい（記憶頼みなので曖昧）のカード型の本体に、5×3㎝ぐらい（これまた曖昧）の液晶画面を配し、数個のボタンでピコピコ操るオモチャです。液晶にはポケット電卓の技術を利用し、当時としてはかなりの高性能を実現したようですが、さすがに現在のようなドット絵ではありません。あらかじめ動画パターンの形に切った液晶を順繰りに表示して動いたように見せる、まあ、今にしてみればたわいない品物。ゲーム性もタイミング合わせオンリーのシンプルなモノでした。最初のタイトルも名前からしてシンプルな『ボール』というお手玉ゲーム。そのくせ値段は5800円とドえらい高価です。時計機能をチョイと組み込んで商品名にも織り込んでいるあたりに、「高いけど時計付きだからカンベンしてね」っていうメーカーの言いわけみたいなものを感じますね。

ところがこれが売れた。子供はとぼしい小遣いをはたいて買い求め、買えない分は友達同士で貸し借りしたり、兄弟で奪い合ったりして遊びました。他社も同様の携帯液晶ゲームを発売して、それぞれいろんな商品名（注4）をつけましたが、世間は全部ひっくるめて「ゲームウォッチ」（注5）と呼んでました。結局、本家のゲーム&ウォッチはマルチスクリーン（注6）、スーパーカラー（注7）と生き延びて、'91年の『マリオ・ザ・ジャグラー』（注8）まで展開し続けます。'91年っつったらあーた、ゲームボーイ（以下GB）発売の2年後ですよ。この商品がどれほど愛されていたかがよくわかりますね。代表作は『ゲームボーイギャラリー』シリーズ（注9）に再録されたし。

そして'89年のGB。こんなに高くて（注10）、ハレーションのきつい白黒液晶のちっこい画面で、乾電池代もかかって、携帯って割には弁当箱みたいにでっかいゲーム機をホントに買うヤツがいるのか、なんて声も聞かれる中、大ヒットしました。最大の起爆剤は、『テトリス』（注11）。しかも通信ケーブルを使った対戦プレイでした。リンクス、ゲームギアなどのカラー携帯機が現れては消えていくのを横目に、GBは『ゼルダ』『カービィ』などのヒット作を産み続け、いくらなんでもそろそろ潮時かな？　と思われた'96年には『ポケモン』が当たり、それもボチボチ下火かな？　と思われた'98年には『遊☆戯☆王』がヒットし、その間に『ポケモン』人気は世界的に定着して、本体もマイナーチェ

たという。当時、変なオモチャを作りすぎて弱っていた任天堂の業績が、このヒットで一気に好転し、ファミコン誕生の原動力となった。

（注4）それぞれいろんな商品名
エポック社の「ポケットデジコム」やバンダイの「デジカセ」などが印象に残る。他にも無名の低価格機は枚挙にいとまがないだろう。

（注5）ゲームウォッチ
任天堂製品の商品名は一貫して「ゲーム&ウォッチ（Game & Watch）」だが、当時の消費者は本家もその他もみな「ゲームウォッチ」と呼んでいた。つーか、他でもない「ゲーム&ウォッチ」のCMソングで「ゲームウォッチ」と連呼してたように思うんですけど。

（注6）マルチスクリーン
商品名の表記は「MULTI SCREEN」で、2枚の液晶を並べてプレイ画面を大型化したもの。代表作はアーケードからの移植の『ドンキーコング』で、この商品のために初めて十字キーが開発された。

（注7）スーパーカラー
商品名の表記は「SUPER COLOR」。ただし当時まだ、カラー液晶はカタギの買うようなシロモノではなく、これは液晶の上に半透明のカラーフィルムを貼って色がついているように見せただけのもの。

（注8）『マリオ・ザ・ジャグラー』
シリーズ第一作『ボール』のキャラクターを、マリオに置き換えてリメイクしたような作品。「ゲーム&ウォッチ」はお手玉で始まりお手玉で終わったのだ。

（注9）『ゲームボーイギャラリー』シリーズ
複数のゲーム&ウォッチの内容を、ゲームボーイで再現したソフト。『ゲームボーイギャラリー』と『2』は97年、『3』は99年の発売で、発売元は当然任天堂。収録作なんかは長くなるので省略。気になったら自分で調べてください。つーか買え、安いから。

ゲーム批評への意見　発売されてホッとしました。（千葉県　まくってチャンプ）

ンジを重ねながら、現在まで続いています。2001年の3月にはゲームボーイアドバンス（以下GBA）の発売が予定されてますが、これもやっぱりGB規格の下位互換機なんですよね。そう思うとGB規格は少なくとも12年間続いているわけで、家庭用ゲーム機全体を見ても古今無双の長寿です。もう家庭用の王者と言い切ってしまっても過言ではない、というのは少し言い過ぎかもしれませんが、とにかくスゴイですよ。どうしてこんなに強いのか。

王道だぜ ゲームボーイ

振り返ってみると携帯型ゲーム機ってのは「どこでも遊べる」という以上に、コミュニケーションの触媒として最高の存在でした。たとえば子供が新しいゲームを買って友達に見せるにしても、据え置き型ゲーム機だとどっちかの家まで行かなくちゃならない。お互いの家は離れてるかも知れないし、親御さんがゲーム嫌いかもしれない。ところが携帯なら、会ったその場でゲームが動く。話題が共有しやすいわけですね。

そしてGBには最強のフィーチャーとも言うべき通信機能（注12）がある。『テトリス』は対戦、『ポケモン』や『遊☆戯☆王』はモンスターやカードの交換っていう外とのインタラクティブ性を持っていて、これが手軽な話題共有と見事に結びついた。

私は以前から、ビデオゲームに人間相手のプラスαが加われば無限の遊び方ができると思ってて、「コミュニケーション性」を重視してるつもりなんですが、GBは見事な先見の明と時の運に恵まれて、この「コミュニケーション性」を最大限に発揮し続けてるんです。それも、お互いの顔も見ないオンライン通信なんかじゃなく、友達同士の直接交流で。これこそゲーム機の中のゲーム機ですね。やっぱり言い切っちゃおう。家庭用ゲームの王者ですよ、これは。

長続きしなかった他の携帯ゲーム機には、電池寿命とか普及率とか、コンテンツ以前にこの視点が足りなかったんじゃないでしょうか。

変わるぜ 携帯ゲーム

しかしご存じの通り、長らく泰平が続いた携帯ゲーム機の分野にも、ようやく転換期が訪れようとしています。まず第一に、春のGBA。この影響については他の記事に詳しく載ってると思うから、ここではくどくど書きません。

それからワンダースワンカラー（以下WSC）と『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）。これまた説明不要でしょう。これは帝王GBにとってもいい刺激だと思いますよ。ライバルのいないマシンは停滞しがちですからね。

ただ、この2つはどっちみち、根本的な転機にはならないと思いますね。GBAは結局同一フォーマットの後継機だし、WSCのほうは『FF』が大ヒットしてシェアが大きくなったところで……いや、WSが完全にGBに取って代わっても、ユーザーと業界にとってはさほどの変化じゃないでしょう。だってWSとGBって、機能や位置づけが似てますから。

（注10）高くて
初代ゲームボーイの、発売直後の定価は12800円。採算限界ギリギリの価格設定だったというが、ファミコンの実売価格がすでに1万円程度だった当時に、これはやはり安くはない。後に8000円に値下げされた。

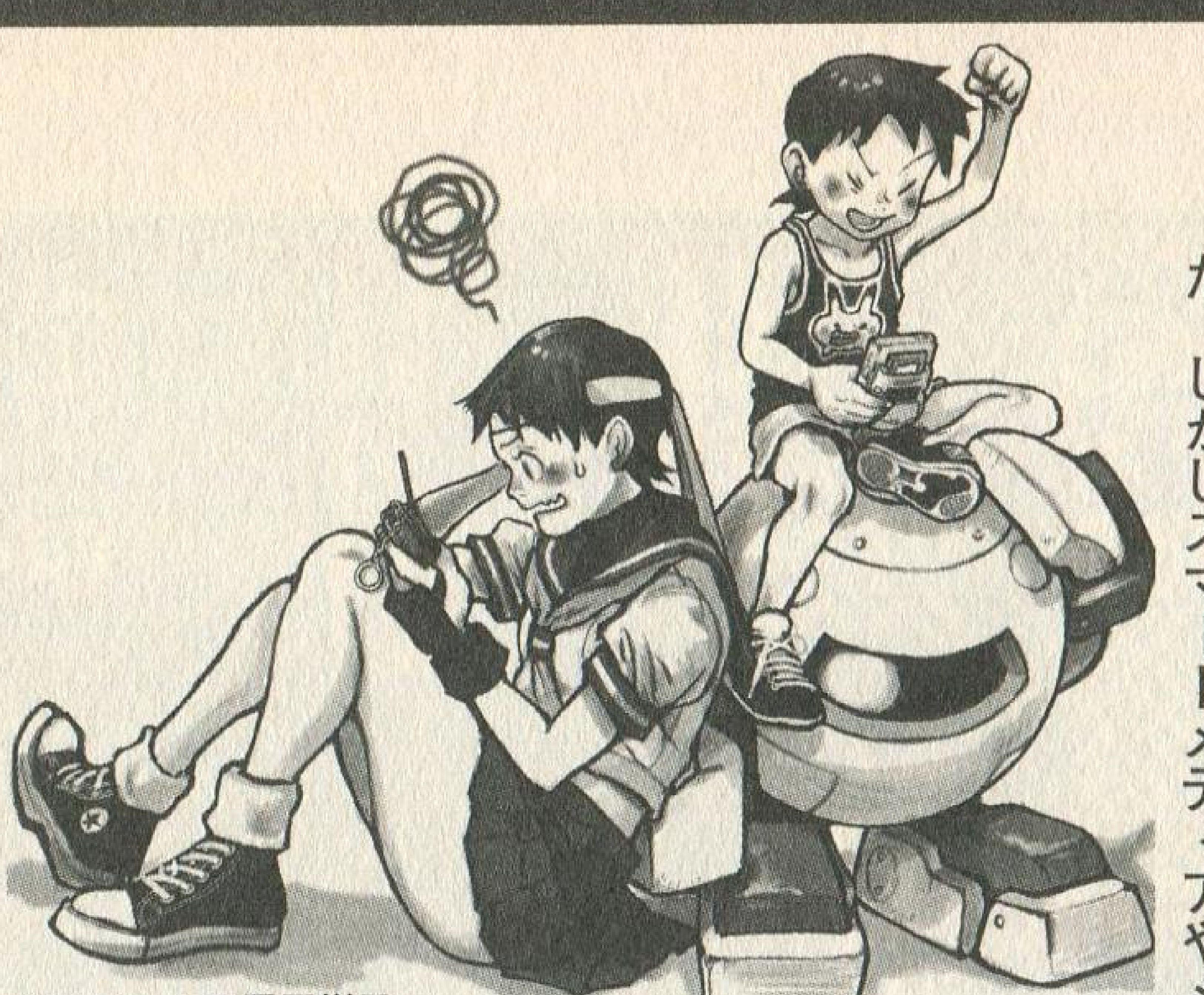
（注11）『テトリス』
国内では、セガがこのソフトのアーケード版を出して大ヒットさせていた。ソ連で開発されたこのソフトの版権は、ソ連＞英国ミラー社＞米国アタリ社＞日本セガという風に複雑な流れで許諾されていた、はずだった。ところが任天堂がソ連に直接確認したところ、ミラーが獲得したのはパソコン向けの使用権のみだったことが判明、アタリとセガの許諾もすべて無効となった。任天堂はあらためてソ連から直接使用権を獲得し、結果、セガは大きな看板を失うこととなった。

（注12）通信機能
ゲームボーイの価格を少しでも下げるために削れる機能は何でも削ったという横井氏が、この通信だけは具体的な利用法の構想もなしになんとなく面白そうだから残したという。対戦『テトリス』はその最初の副産物だったわけだ。恐るべき勘といえよう。

（注13）パッチ
既存プログラムのバグ修正やバランス調整、内容変更などを行うプログラム。「ツギハギ用の当て布」を意味する英単語「patch」から生まれた言葉で、「パッチを当てる」という言い回しもこの語源に由来する。眼帯を指す「アイパッチ」も同系語。

（注14）ドタキャン
「土壇場でキャンセル」の略。「土壇場」とは土を壇状に盛り上げた場所のことで、相撲の土俵の別称。すなわちドタキャンとは、観客も行司も対戦相手も今か今かと待っているときに、相撲取りが姿をくらますのに等しい。というのは嘘。ホントは昔の処刑場のことで、つまり語源はかなりキツイ言葉である。オレも借金返済の土壇場から逃げたい。キツイよマジで。

むしろ大きな波を予感させるのは、携帯電話やMP3音源、デジタルカメラの普及による小型大容量記憶メディアの発達ですよ。GBもWSもマスクロムカセットを使っているって意味では、ファミコン以来の業態をずっと引きずってるでしょう。据え置き機はご存じの通り、CD-ROMのおかげでゲーム内容と流通に大転換が起こったわけですが、携帯ゲームのほうはサイズや信頼性、容量やコストの問題でその波を被らなかった。しかしスマートメディアやメモリーカードの大容量化と低価格化の勢いを見てると、このへんを使った書き換え方式のソフト販売が、ついに実現する時代が迫ったんじゃないかと思うんです。実際、もう動いてるメーカーもあるって噂も流れてますよ。



イラスト：西澤亜樹子

　書き換えとなると、配信の方法やセキュリティや支払い形態など、問題はいろいろあるでしょう。しかしメリットも大きい。一番大きいと思うのは、パッチ（注13）が当てられることです。単純なソフトなら簡単にいぶり出せるバグでも、全体が巨大化していくと加速度的に発見が困難になるわけですが、パッチが使えるなら発売後に修正できますからね。これでメーカーの負担が激減しますし、そうなればユーザーにも還元されるはずです。少なくとも最近頻発してるようなソフト発売のドタキャン（注14）はぐっと減るはず。

　それに、無料か安価の体験版で始めたゲームに追加料金を払って継続してプレイっていう理想的なお試し制度も、現行のシステムよりずっと容易になりそうですし、連作や続編なんてのもやりやすくなるはず。いいぞ、いいぞ。

　というのは「観測」ですけども、今後起こって欲しい変革の「願望」というのもあります。

　今もポケットステーションと『どこでもいっしょ』のように、据え置き機と携帯機を連動させる試みはありますけど、まだ申しわけ程度のもんでしょ。なにしろ、携帯と据え置きでやることが違いますもん。これが完全に共有できるようになって欲しいですね。ゲームキューブ用のソフトが、GBサイズの機械で走るぐらいの。そうなると3Dポリゴンに対応したハード開発が必要になるわけですが、これは「いずれ可能になる」し、「ぜひやるべきだ」と思ってます。

　「いずれ可能になる」というのは、そろそろ据え置き機のグラフィック性能競争は落ち着く頃だと思うからです。PS2やゲームキューブあたりが上限かもしれない。これ以上絵を細かくしたら、人件費が大変です。いくらツールやハードが発達したところで、画面全体を考えるのは人間の仕事ですからね。据え置きが立ち止まると仮定すれば、携帯が追いつくのも夢じゃない。

　そして「やるべきだ」というのは、それこそが話題共有に最適なツールだと思うからです。自分が家でハマってるゲームを、友達にじかに見せられるわけですから。となるとそのうち、携帯が〝主〟で据え置きが〝従〟になる時代がくるかもしれませんよ。かつて、PSをなかなか買わなかった子供の家で、スーパーファミコンがスーパーゲームボーイ専用機として活躍したみたいに。

　……などという遠い未来も楽しみですが、近い将来も楽しみですね。これからどんどん出るはずのWS用『FF』シリーズ。GBの『ドラゴンクエスト　モンスターズ2』。ウチで作った『ゼルダの伝説　ふしぎな木の実』。オカモトが大好きな長編RPGを心ゆくまでプレイできるのは、今じゃ、携帯機だけですからねえ。また当分、茶の間で生返事が続きそうだなあ。ふにゃふにゃ。

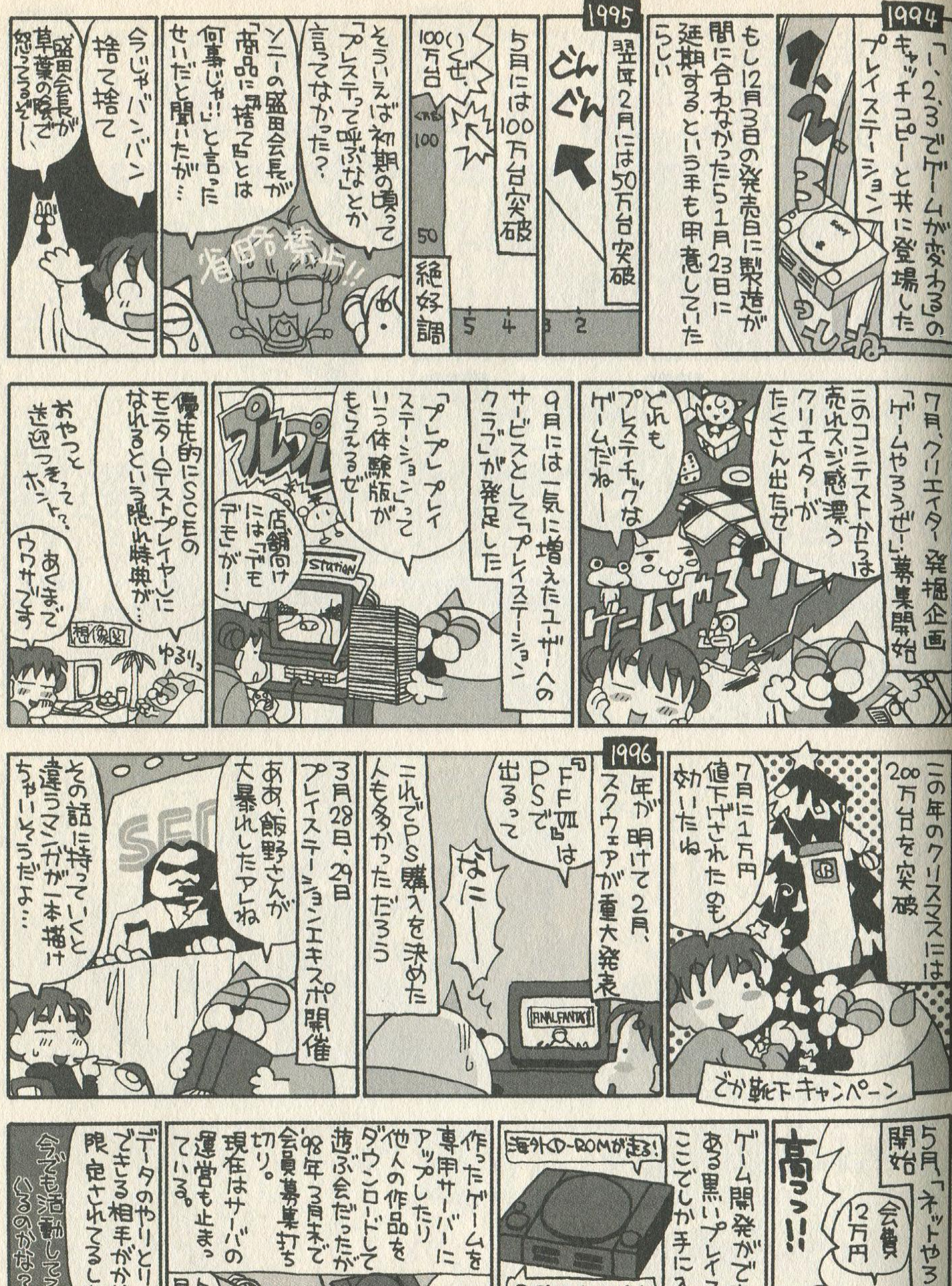
岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

人間、ネタがなくてもなんとか生きていけます、の連載第2回!!



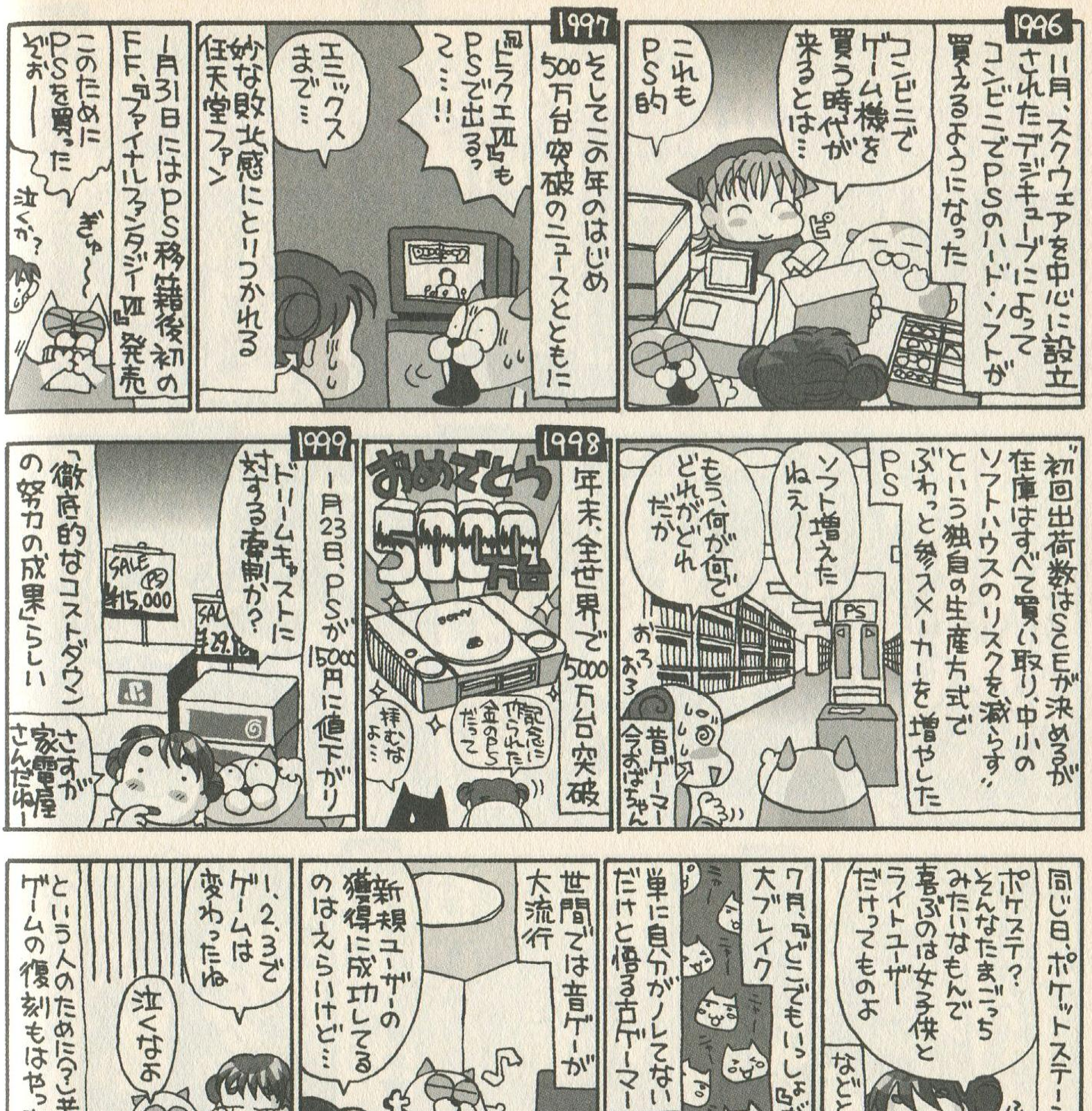
ゲーム批評への意見
同じ人の名前を1冊の本で何回も見かけるようになると……危機感あおられるんだけど。そんなに読者少ないのかー!?(福岡県 カゼ・イエユン)

ネタと幸せ探しの旅に出ます。捜さないでください……。



ゲーム批評への意見 失礼かもしれませんがどうでもいい意見が多く載りすぎている気がします。(岡山県　ウィンブル)

コンビニでゲームを買うと微妙にドキドキするのは私だけですか？



ゲーム批評への意見　時流に流されずソフトを批評しているのは良いと思う。（岩手県　ギャース）

そんなこんなで、次号もよろしくお願いします。切実に。



はやのん：主婦ゲーマー。琉球大学物理学科卒の理系イラストレーターで漫画家。メーカーの倉庫内検品バイトから漫画描きまで幅広くゲーム業界に密着中のはやのん情報は（http://www.super-zau.net/hayanon/）でどうぞ。

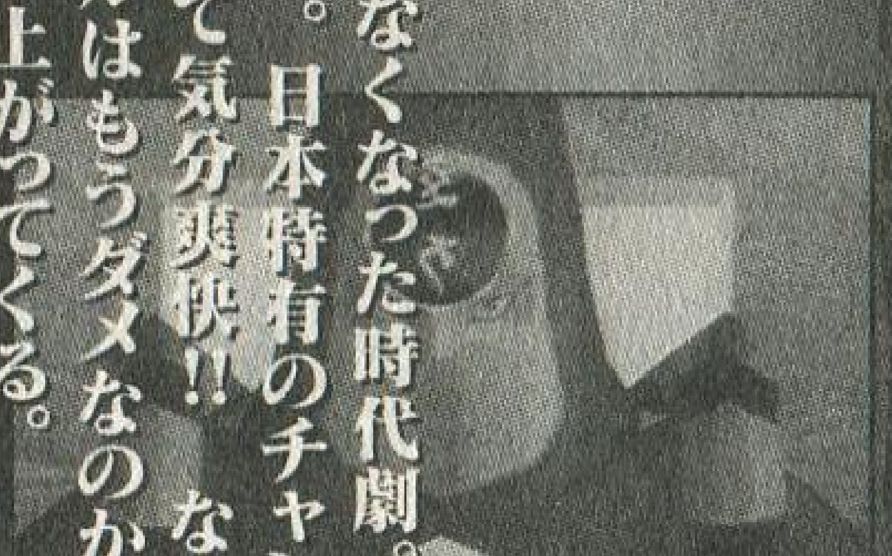
第二特集

君の武士魂はふるえているか

悪代官を懲らしめるのは飽きましたか？







最近めっきり目に付かなくなった時代劇。
勧善懲悪のストーリー。日本特有のチャンバラアクション。
単純で分かりやすくって気分爽快!! なのにジャンルとしては低迷中。
今の時代、このジャンルはもうダメなのか？
そんな疑問さえ浮かび上がってくる。

しかし昨年末、ゲーム業界に和風時代劇モノのリリースが相次いだ。
『天誅 弐』・『剣豪』・『7ブレイズ』――。
PS2期待の新作『鬼武者』も1月末に発売されたばかり。
なぜ、ゲームでは和風時代劇モノが受け入れられるのか。
ゲーム業界と他メディアとの間に感じられる「温度差」とはなんなのか。
ゲームが時代劇を受け入れた？　それとも時代劇がゲームを引き寄せた？
ゲームと時代劇、その関係に迫る!!

やっときた！ ついにきた！ なんできた?!

日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭

「日本人だからこそ」の甘えを許してくれる和風時代劇ゲーム
SF・ファンタジーにならぶゲームジャンルとなりえるか?!

時代劇は廃れてません！ ……本当ぉ??

昨年末から今年の初めにかけて発売された「時代劇」ゲーム。影から暗殺する『立体忍者活劇 天誅 弐』。ストイックに武士を表現した『剣豪』。おしよせる敵をなぎ倒していく『7ブレイズ』。そして『バイオハザード』のシステムを使った戦国モノ『鬼武者』と、ジャンルも多彩。過去にも和風テイストゲームは存在したが、今までにない盛況振りだ。

しかしゲーム以外の「時代劇」の状況はどうか。「水戸黄門」などのシリーズモノはいまだに人気。映画でも「五条霊戦記」や「さくや妖怪伝」などが公開されている。それだけを見れば「時代劇は安泰です。だからゲームでも受け入れられたんです」といいたい気分だ。

しかし少し突っ込んでみれば、楽観的な状況ではないことが分かる。ドラマで一定の視聴率を取っているといっても、それは限られた視聴者……主に年輩者が見ているだけ。視聴者層が広がっていかない限り、衰退するしかないはず。映画に関しても、時代劇というよりはSFXファンタジーに近く、創り手側が「時代劇」としての効果を狙っているかどうかも疑わしい。

各メディアが「時代劇」を、〝様式美〟として守り通すのか、新しいエンターテインメントとして生まれ変わるのかを、選択できないまま今に至っているのだ。

異世界すらも当たり前 そんな〝気分〟が和風を求めた

ドラマや映画が「時代劇」を扱いあぐねているのに比べ、ゲームは上手く「時代劇」を取りこんでいる。しかし、それは以前からあった傾向ではない。なぜか。

コンシューマゲーム機が発売されて、RPGやAVGというジャンルが多くの人にプレイされるようになると、SFやファンタジーなどの設定が各種のゲームに頻繁に見られるようになってきた。それはRPGやAVGが、海外から輸入されたものだったからだ。

特にRPGがたどり着く先は「テーブルトークRPG」（※1）である。魔法やモンスターといった非現実的な物語は、日本人が〝知らなかった文化〟だったからこそ受け入れられたと言ってもいい。

だが、800万人もの人々がファンタジー設定のRPGをプレイする今となっては、そういった異世界すら当たりまえになってしまう。ゲームにおいてはファンタジーこそ、マンネリ化していたのだ。

だから「和風テイスト」が目新しく映る。なにより、日本人がこれまで馴染んできたものだ。必要以上の説明や設定を付けなくてもいいため、プレイヤーの想像する幅をより多く許容できるのだ。想像を楽しむということは、ゲームを遊ぶ上では重要な要素だろう。

和風ゲームは国内だけではなく海外市場をも狙っている。特に『天誅 弐』は海外での発売が先だ。国内販売は日本のファンの声が無ければ実現しなかっただろう。

アメリカの暴力表現への厳しい年齢制限は有名だ。ゲーム開発者によれば、この制限ゆえに、アメリカでは過激なものが好まれる傾向もあるという。海外の反応を考えたとき、「日本刀」や「忍者」のイメージ――〝ダークさ〟と〝ジャパニーズテイスト〟は、日本発信の設定として非常に心強い。そして国内においても魅力的で目新しいのは前述したとおり。

20世紀末に起こった和風ゲームの発売ラッシュ。それは、ゲームが「ファンタジー」の呪縛から抜け出した証だと思いたい。

（※1）RPGを生み出す発端となった、アメリカ発祥のボードゲームジャンル。戦士や魔法使いなどの職業の分担や魔法の効果など、コンピュータRPGの要素はテーブルトークRPGから受け継いでいることが多い。

源平討魔伝

ゲーマーが共感した落ち武者のダークさ

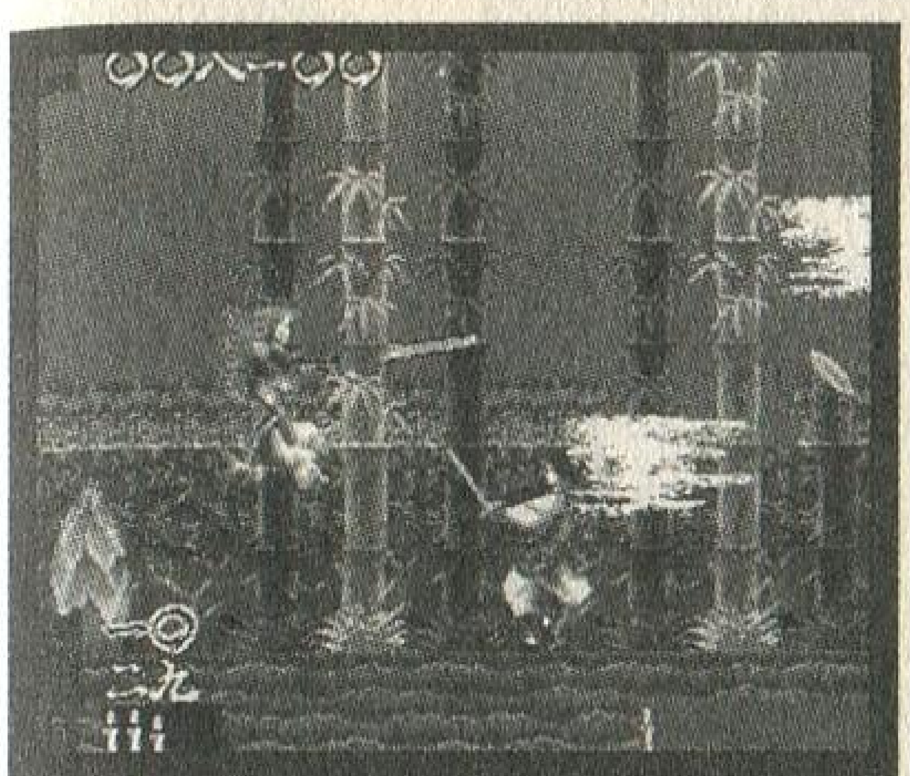
コンピュータゲーム（特にアーケード）への社会の印象が、どちらかといえばまだ反社会的なものとして受け取られていた'80年代後半。『源平討魔伝』はそんな時代に現れた。

過去に和風ゲームは数あれど、『源平討魔伝』ほどインパクトが強いものはなかった。設定を平家物語から取り、落ち武者風の「平景清」を主人公に据える。世間的には〝善玉〟と認識されている「源頼朝」「源義経」「弁慶」などのキャラクターを敵に回し、鎌倉幕府という〝体制〟に立ち向かう。

この完全なるアウトロー「景清」と当時のゲーマー——何か重なるものはないか？　少なくとも筆者は共感した。設定の奇抜さは奇をてらったものではなく、プレイヤーの感情移入を狙ったものではないのか。そんなことすら思い浮かんだ。

筐体にコインを入れた時の「ありがたや」という老婆の声は、社会から疎外されがちなコンピューターゲームにコインを投入し続けてくれるプレイヤーに対して、本気で向けられた愛情ある言葉だと思えてしかたなかったのだ。

大河ドラマとして「独眼流政宗」や「武田信玄」が高視聴率を取っていた時代。TVでも〝時代劇〟が好調だったその時に、ゲーマーの心象が生み出した名作。『源平討魔伝』はそんなゲームだったのではないだろうか。



源平討魔伝（ACG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年：'86年

時代を映した和風ゲーム

時とともに移り変わるコンセプト。
『源平討魔伝』と『ライジング ザン』に見る、
ゲームが向けるベクトルの変遷とは。

ライジング ザン

間違った和風で笑いをとる奇抜さ

この作品を和風ゲームの範疇に入れていいのか疑問はあった。「作品全体に漂うアメリカナイズされた怪しげな日本文化」「刀と銃を使う荒唐無稽なサムライガンマン（!?）の主人公」。どちらかというと〝ヒーローもの（宇宙刑事モノ）〟に近いノリを持ち、オープニングの主題歌もまさにソレ系。

「和風ゲーム」としての奇抜さは、『源平討魔伝』より上だろう。ただし両作品にある奇抜さの、根底にある違いを見逃してはいけない。『源平討魔伝』の奇抜さが「ゲーマーへの共感を元にしたアウトローの設定」とするならば、『ライジング ザン』のそれは「ライトユーザーをも意識した笑い」である。

『ライジング ザン』の発売は'99年。この前年にはヒューマンより同じく荒唐無稽な設定が笑いを誘った『爆走デコトラ伝説』が発売され、人気を得ていた。

プレイステーションがその戦略によって多くのライトユーザーを取り込み、ゲームがより多くのユーザーを対象としたモノになっている今の時代において、『ライジング ザン』の奇抜さは正しいと言える。

同じ和風ゲームだが、想定したプレイヤーの違いによって、和風の表出の仕方が違うという意味で、『ライジング ザン』と『源平討魔伝』の比較はおもしろい。そしてまた、現在の和風時代劇モノと比べてみるのも一興だ。



ライジング ザン（ACG）
メーカー：ウエップシステム／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'99年3月25日

千葉浩太郎：'69年生まれのフリーライター。アーケード歴15年の私としては、近くのゲーセンにレトロゲームが多くなってきたのが嬉しい今日この頃。現在、仕事まえに『奇々怪界』をプレイするのがなによりの活力源。

武器格闘ゲームの元祖。と同時に、2Dから3Dへ移行した、数少ない作品でもある。
果たして3D化はユーザーの望んだものだったのか。

サムライスピリッツが辿った衰退への道

格闘ゲームとしてのサムスピ
――その進化

'93年　サムライスピリッツ
格闘ゲームに武器を持ち込んだパイオニア。通常技の大斬りの威力は、強烈なインパクトを与えた。ハイリスクハイリターンの駆け引きの緊張感がたまらない。

'94年　真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変
チャムチャムの登場には賛否両論あり。千葉麗子の声にも賛否両論あり。超必殺技もここから導入された。

'95年　サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
「見切り」「回り込み」などの新システムが登場。しかし、最も印象に残っているのは簡単に出せる永久連続技。

'96年　サムライスピリッツ　天草降臨
前作の問題点を改良。良作の格闘ゲームとして仕上がった。初代の『サムスピ』と違った方向で、武器格闘の進化を示した。

'97年　侍魂～サムライスピリッツ～
ポリゴン『サムスピ』。この辺からおかしくなってくる。ポリゴン化されたのは、時流に逆らえなかったからか。操作感覚の悪さも特筆もの。

'98年　アスラ斬魔伝～SAMURAI SPIRITS～
操作の改善は見られるが、前作以上に『天草降臨』のシステムに近づいたため、「ポリゴンで出す必要があるのか？」という疑問がさらに膨らむ。二番煎じの二番煎じ的作品。

'99年　剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章（PS）
現時点での『サムスピ』最終地点。ここが本当の最後になってしまうのか……。

個性と規制を生みだした武器格闘というコンセプト

「刀を使って闘う」。初代『サムライスピリッツ』(以下『サムスピ』)の持つ斬新なコンセプトは、当時の格闘ゲーマーたちに強烈なインパクトを与えた。武器による攻撃の重みは、「大ボタン攻撃（大斬り）を当てる」という分かりやすい駆け引きを生み、そしてそれは分かりやすいがゆえに奥深いものであった。刀で闘うことを得意としないキャラクターには、一撃以外で勝負できるように差別化がほどこされた。この絶妙なバランスが、「刀の一撃必殺に思いを込める〝侍魂〟」と、「刀に頼らず、己の特性を生かして闘う〝反侍魂〟」の真剣勝負を見事に表現していた。まさに武器格闘、「侍ゲーム」のパイオニアといえるゲームであった。

しかし3作目の『斬紅郎無双剣』にして、コンセプトとシステムの〝摩擦〟が表面化する。進化と共に強化される演出と複雑化するシステム……その両方を共有しようとしたため、独自の要素〝一撃の重さ〟と相反するほどの整理しきれない要素が同居してしまう結果を招く。通常技のダメージは大きい。超必殺技もある。しかし複雑なシステムは機能しきれていない。作品の持つ個性と格闘ゲームとしての進化を両立させることは並大抵のことではないのだろう。この時点では、コンセプトの根本――武器格闘という要素が足かせになっていたとも思える。



発展と衰退　背中合わせに潜むもの

迷走していた『サムスピ』は、『天草降臨』で甦る。一撃での大ダメージを「駆け引き」の根底に持たせつつ、二手三手先を読みあい、局面に応じた多彩な技を繰り出す。

初代を「真剣勝負」と表現するのなら、『天草降臨』はまさに「エンターテイメント」だ。派手さと爽快感の中にプレイヤーの読みあいを忍び込ませ、一撃で倒されたとしても不条理感を感じずに、技の読みあいが楽しめる。格闘ゲームとして確かな進化を遂げたといえるだろう。武器格闘による「真剣勝負」を望む人には相容れないものだったかもしれないが、当時の格闘ゲームのスタイルを考えての〝妥協〟は、新たな『サムスピ』の始まりでもあったはずだ。

しかし'97年に『サムスピ』は、ポリゴン格闘へと転換する。ポリゴン化が悪いわけではない。だがポリゴンの『サムスピ』には、2Dを超える個性が感じられず3Dの意味が皆無に思えた。いままで培ってきた要素を3Dに消化しきれていないのが最大の原因だろう。現在の流れにすり寄りすぎたために自らが持つ最大の個性を埋没させてしまったのだ。

『サムスピ』が辿った道。それは「時代劇」が辿ったのと同じ衰退への道筋ではないか。「時代劇」という要素が諸手を上げてゲームに受け入れられていたわけではない。確固たるゲーム性が伴わなければ意味がない。人気タイトル『サムスピ』が実証している。

ゲーム批評への意見　どーでもいいけど、人の出入りが激しいざっしですねえ。（京都府　連打馬鹿）

天誅

開発スタッフインタビュー

和風テイスト——その意義と可能性

「ステルスキル（秘密裏の暗殺）」という新たなゲーム性を示した『天誅』。その開発者に、『天誅 弐』の開発秘話、時代劇ゲームのあり方、その未来について聞いた。

海外でこそ評価された

―『天誅 弐』のリリースは海外で8月、日本で11月。海外でのリリースが早かったですが……。

遠藤：もともと海外向けに創ってたんですよ。実は日本で発売する予定もなかったんですけど……。スタッフとファンの方の「やりたい」という声が大きかったので、日本でもやってみようかなと。

―海外での評価も高かった？

遠藤：海外のほうが高い、といったほうがいいです。海外で『天誅』が売れまして。海外でPS1でいいから続編を出してほしいというリクエストがあったんです。それで海外版を創ろうとかという話が出ました。

―海外版を制作するうえで気をつけたことはありますか？

遠藤：日本でしか分からないネタは排除する方向で開発しました。たとえば越後屋さんが悪い奴だという常識は日本人しか持っていない。「なぜ悪いのか」というところをハッキリさせなければならないというのが大きな違いでした。

倉持：あとは（ゲーム的に）闘うことが好きな国民らしくて（笑）、アクション……攻撃要素のリクエストがアメリカ側からいっぱいきまして。『天誅 弐』に関しては、そっち（海外）よりのゲームに近づいてしまったところもありますね。

―それはアクション性が高くなったということでしょうか？

倉持：闘うと手こずるから隠れて倒すのが『天誅』の基本のはずなんですけど、見つかっても彼らは闘いたがるらしくって（笑）。そういう意味では前作よりも闘えるように調節してしまったので、逆に隠れて倒すゲーム性を分かっている方には、不満な点が残るかもしれないですね。

―海外向けに創っていった弊害といえますか？

遠藤：そうでもないんですけどね、実は。海外でも隠れて斬る、「ステルスキル」という所が評価されていたようですし。

―海外では間違った日本像もあると思うのですが？

遠藤：そうですね。そこから脱却するのが前作で難しかったところです。向こうの忍者映画とか見ていると変な和風が組み込まれていて。そういう変なフューチャーを入れるかどうかは結構もめましたし、正直いろいろ悩みました。アレンジされた日本をゲームで表現すると逆表現的になって（日本的な部分が際だって）面白いんです。そういうのを狙おうかと思ったんですけどやめました。「マジメにカッコよく」でいこうって。



（右）**倉持信人**
株式会社アクワイア 企画ルーム所属。肩書きは「下忍」。コンビニ店員からジャングル探検案内まで、様々な職業を転々とした末に忍びの道を目指して今日に至る。『天誅 忍百選』『天誅 弐』の企画を担当。

ゲームはいつも WHAT'S NEWを求めている

―『天誅 弐』のポイントは？

倉持：前作と比べてマップの広さは約4倍、ステージ数も28とボリュームがありますよ。忍具探しとか、ヤリ込む要素も多数含まれていま

すんで長く遊んでもらえれば、と。

遠藤：あと、あれも言わないと。死体をまさぐって補給する苦肉のシステム（※1）。いろんな遊び方をしてもらいたいですね。

倉持：血を水に垂らしたりとか（※2）。

遠藤：そう、変な遊び方をやって欲しいなと。普通に遊んでいたら流されちゃうかもしれないけど。ゲームってここまでいろんなことができるんだって。

――イベントシーンも豊富ですが。

倉持：一本道のストーリーだったので、今回ははっきり見せていきたいというのがありました。前作がオムニバスだったので、全体的なストーリーが見えるように。

遠藤：ある意味、脱時代劇かもしれない。前作が日本の時代劇で、『天誅 弐』は違う。前作ではわりと狙って時代劇的な要素を入れてたんですけど、『天誅 弐』でそこから抜け出しましたね。

――ゲーム以外の時代劇はどうでしょう？

遠藤：やっぱり今の時代劇には飽きてきたと思うんですね。

――設定などに、ということでしょうか？

遠藤：そうですね。すごく現代的に分かりやすくしているじゃないですか。それゆえにシンプルさの底が見えてしまって、イマイチ感が出てしまうんじゃないでしょうか。マンネリなものから非マンネリ形なものまであれば、もっと良かったのかなと。選択肢として。

――では、なぜゲームで時代劇モノが受け入れられているのですか。

倉持：個人的な勘だと、昔からファンタジーが一番メインにあって、和風はなかったですよね。そのうちキャラクターの中に、忍者とか侍とか入ってきて、和風が馴染みつつ、こういうキャラもカッコイイと認知された。それがピンポイントで現在にハマっているのではないでしょうか。

遠藤：『天誅』はマジメな和風モノとしては先駆け的なものになると思うんですけど。やっぱり、SFとかファンタジーは使い古されていて、斬新さがなかった。そんな中で和風というだけで、ベタなシチュエーションでもかなり目を引くものがあると思うんですよ。あまり「食われていなかった」設定だったと思います。今の状況でポッカリ穴が空いていたのが純和風テイストだった気がしますね。

――ジャンルとして確立しますか？

遠藤：確立していくと思いますよ。実は最初、『天誅』は和風という感じではなくってSF忍者、現代忍者だったんです。近代兵器対アナログな武器を使う忍者という構図は面白いかなと思ったんで、そっちの路線で進んでたんです。和風にチェンジしていったのは、目新しさと忍者らしさを追求した結果です。あれ、話してる最中に質問忘れちゃったけど……（あらためて説明後）ジャンルとしての進化は始まったばっかりなんで、多分しばらくは目新しさとか一部のカッコよさで受け入れられるでしょう。それにドラマと違って、マンネリ構造はありえないんですよ、ゲームの場合。マンネリをやるとその時点で売れなくなってしまうので。ゲームっていつも「WHAT'S NEW」を求めているじゃないですか。前作から『天誅 弐』になって、「何が新しいの」というのはユーザーも気にする。古いものであれば結局いらないわけですよ。メディアの構造上そうなっているので、マンネリはありえないですね。水戸黄門は毎年やって同じ視聴率取れるかもしれないけど、ゲームは同じことやったら売れ行きが落ちると思うし。

――ゲームのほうが許容範囲が広いとも思うのですが。

遠藤：広い。日本の今の時代劇の範疇から言えば広い。時代劇だとやっちゃダメなことがいろいろあって、狭いと思うんです。だけどゲームだとファンタジックにもなりえちゃう。剣振ってイナヅマが落ちてきて、敵の表情が凄い鬼だったとしてもそれはアリということで。選択肢の幅の広さは感じますね。でも逆にゲームのほうでは和風コテコテのものがないので、誰か創ってくれないですかね。

――遠藤さんが創ってるということはないんですか？

遠藤：「創っているかなぁ……」ということにしといてください。

（12月12日／聞き手　編集部）

（※1）『天誅 弐』では、倒した敵の死体を調べると忍具を発見、入手できることがある。
（※2）死体を水辺に移動させると水に血を垂らすことができる。ゲームを進めるうえでまったく関係ない、お遊び的要素。



立体忍者活劇　天誅 弐

ジャンル：ACG／メーカー：アクワイア／
機種：プレイステーション／価格：5,800円／
発売日：2000年11月30日

ハービー吉村　プレイ時間：17時間

完成度が高いがゆえに失った「想像する自由」

ゲーム性のフレキシブルさに変化はない。だが、ストーリーを1本化したことがプレイヤーの想像力を拘束してしまった。

海外からの逆輸入 もちろん難易度も海外級

『立体忍者活劇 天誅』とその続編『天誅 忍凱旋』『忍百選』（いずれも正統な続編ではなく、番外編に近いモノだったが）を経て、『天誅 弐』が発売された。

しかし、発売元がSMEからアクワイアにかわったこと、さらにPS1のソフトだったことからか、ゲーム専門誌で特集などが組まれることもなく、広告で発売を知ったファンも多いと思う。

そもそも『天誅』は海外で大ヒットしたゲームだ。そのためか、『天誅 弐』は海外先行発売という、日本のゲームとしてはかなり異例の販売のされ方をした。

「Ｎｉｎｊａ」という言葉が世界中で通用する言葉であるのに対して、日本での「忍者」の認識のされ方はどちらかというとキワモノに近いモノではないだろうか。もしそういった「忍者」の荒唐無稽なイメージから敬遠している読者がいるなら、ぜひ一度プレイしてみて欲しい。『天誅』シリーズは、かなり完成されたシステムを持っているからだ。

しかし、完成度が高いゲームであるためか、『天誅 弐』は基本システムを拡張したボリュームアップ版という印象が否めなかった。それが一概に悪いことだとは言わない。しかしゲームというメディアにいつも「Something new」を求めてしまうゲームマニアとしては、少し物足りなく感じるところであった。

プレイの印象は、さすがに海外版をメインに開発されたこともあってか、難易度が高くなっている。「泳ぐ」などのアクションが加わったことでマップがより立体的になり、かなり広くなった。また、使える忍具のバラエティが増えたからというわけではないだろうが、相当熟練したプレイヤーでないとボス戦で苦戦を強いられてしまうことだろう。

ボクがプレイした印象でしかないのだが、「発覚」の判定が厳しくなって「必殺技」で敵を一撃で倒しても「必殺（前作での隠密）」が崩れてしまう場合が増えたようで、なかなか「忍術皆伝」にまではたどりつけなかった（※）。

「発覚」後の格闘シーンで、勝手に視点移動してしまうことや、格闘アクションの操作の分かりにくさも気になった。

「闇に潜んで近づき、影からの一撃必殺」でゲームが進行した前作に較べ、格闘要素の増えた『天誅 弐』は、格闘アクションの操作方法にもう少し改善の余地があったのではないだろうか。

『天誅』の世界を狭めた物語の一本化

『天誅 弐』と前作との最大の違

（※）敵の視界に入り、自分の存在を確認されることを「発覚」。敵を一撃で倒すのが「必殺技」。「発覚」されずに「必殺技」で倒せば「必殺」となる。ステージ終了時の総合評価として一番高いのが「忍術皆伝」。

いは、前作がオムニバス形式でゲームが進んだのに対し、本作は一本のストーリーの中でゲームが進行することだ。

確か前作のラストで力丸は死んだハズなので、力丸が出ている広告を見て「変だな」と思っていたのだが、『天誅 弐』は前作のビフォア・ストーリーだった。つまり物語は力丸と彩女が忍者として一本立ちしたところから始まっている。「彩女がポッチャリしているのは若いからか」と納得したのはイイが、どうにも納得いかないのは、ゲームにメインストーリーができてしまったがゆえに前作が持つダークな……それでいて一本筋が通っているような爽快感がなくなってしまったことだ。



任務の前後に挿入されるイベントシーン。一本化された物語の分かりやすさは“安直”にさえ感じられる。

殿の命令に従って力丸・彩女が隠密行動や暗殺をするのは、彼と彼女が「影＝忍者」だからであり、それ以上でも以下でもない。

『天誅 弐』のストーリーでボクが納得いかないのは、その（行動の）理由づけを行ってしまったからだ。

「主人公たちが所属する郷田藩が、敵対する陽炎座という謎の組織に城を焼かれ、忍者の里を壊滅させられた」という動機を元に「陽炎座を追跡して対決。その中で仲間の裏切りが……」というシナリオの見事なまでの安直さは、いったい何なのだろうか。

これではまるで『ドラクエ』や『FF』のストーリーと同じではないか。いや、主人公たちが時には非情にも冷酷にもならなければならない「忍者」であるだけ、より一層の矛盾を感じてしまうのはボクだけなのだろうか。

ゲームがハリウッド映画になる必要はない

ゲームの中に一本のストーリーを作ること自体を悪だと言っているわけではない。そのほうがボリュームも出るし、達成感もある。しかし「プレイヤーが全面的に依存しなければならないようなシナリオを構築するのは決して良いことではない」とボクは思うのだ。

前作では、力丸や彩女に必要以上のプロフィールはなかった。その部分をプレイヤーが想像する自由があったのだ。だからこそ、火を吹くフンドシおやじのいる妖しげな宗教や天狗の存在にも、プレイヤーはツッコミながらも作品世界に没頭できたのだ。

ゲームと映画の最大の違いは、そのインタラクティブ性にある。インタラクティブとはボタンを押すことではなく、その世界に自分が参加できるということではないのだろうか。だからこそ、物語的お約束の多いファンタジーではなく、日本独特の世界観を持った新ジャンルとしての「和風モノ」が受け入れられたのではなかったのか。

以上のことは、この批評で書くことではないかもしれない。ゲーム作りが巨大なプロジェクトとなり、関わる人すべてが納得できるようなシナリオを作らなくてはならないという苦労も分かる。しかし「ゲームがハリウッド映画になる必要はないんだ」と、どうしても言っておきたかったのである。

最後に。イイワケみたいになってしまうが、『天誅 弐』はシナリオの好き嫌いを別にすれば、非常に良くできたゲームだ。まだまだ遊び足りないところも多くある。「ゲーム批評」の仕事が終わってからも2〜3ヶ月かけて、ジックリ付き合いたいソフトだと思っている。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

ヒマだけが取り柄のフリー編集者＆ライターだったのだけれども、「昨年末は年末進行グルグルだー！」ってなくらい忙しかった。でもゲームだけは相変わらずやってたりして。ホントにゲーム好きなんですね、ボクってば。

関連作品

立体忍者活劇　天誅（ACG）

メーカー：SME／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'98年2月26日

「敵を倒しながらではなく、敵に見つからないように進む」というシステムが斬新。オムニバスで進むストーリーは「悪徳商人を成敗せよ」など、時代劇的なモノも多かった。

ゲーム批評への意見

批評が甘くなるのはいいのですが、甘くなりすぎませんように……。同人レベルの「好きな作品にイチャモンつけるな！」状態になったら目もあてられませんから。（埼玉県　左 真紀）

和風時代物の設定と映画監督の手腕の幸福な蜜月

刀で、銃で、敵をなぎ倒していく快感。和風ならではの設定と、カット割りなどの映画的演出が冴えるエンターテインメント作品。



7BLADES/セブンブレイズ

ジャンル：ACG／メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／価格：6,800円／発売日：2000年12月21日

銃田夢人　プレイ時間：10時間

林海象 監督 ゲームを手がける

『ZIPANG』という映画をご存知だろうか。

高嶋政宏・安田成美主演の映画で、今回の和風時代物を扱った特集のコンセプトにピッタリ合致するファンタジー時代劇アクション映画だ。監督は『私立探偵 濱マイク』シリーズや『キャッツ・アイ』などの林海象氏である。

'90年に公開されたこの映画が、10年の時を経てPS2で蘇った。それがコナミからリリースされた『7BLADES／セブンブレイズ』である。

この作品は『ZIPANG』の設定・キャラクター・ストーリーなどを元にした3Dアクションゲーム。林海象氏が初めてゲーム制作に携わった作品であり、原案・監修を担当している。

プレイヤーは主人公「地獄極楽丸」「鉄砲お百合」を操り、映画と同じ（ような）ストーリーを体験していく。ゲームの作りは同じコナミの『メタルギア ソリッド』『羅刹の剣』、コナミ以外では『バイオハザード』『天誅』などに強く影響を受けているような印象である。実際に後者の2タイトルに関して林海象氏自身インタビューなどで「プレイして面白かったゲーム」として挙げていた。

キメ細かく 飽きさせない作り

基本的に特定の敵を全滅させるか、指定された場所にたどり着くことを繰り返してゲームは進んでいく。プレイしていて感じるのは「とにかく遊んでいて気持ちいい」ということだ。ワラワラと群がってくる敵たちを刀で斬りまくり、銃で撃ちまくる。その様は非常に爽快だ。まさに『ZIPANG』ラストの大立ち回りのような痛快アクションシーンを体験できる。こうした「大勢の敵をなぎ倒す」というコンセプトは、すでに『真・三國無双』『ベルセルク』などが表現していたために新鮮味こそないものの、なかなか得がたい魅力の一つであることは確かだ。

通常の武器攻撃の他にも、素手による連続攻撃や武器を飛ばすといった、豊富なアクションが用意されている。またプレイヤーキャラが使える武器を数多く用意し、ゲームに幅を持たせている。ステージ構成なども考えられており、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。

全般的に非常に気の利いた、ユーザーフレンドリーな作りであり、ストレスを感じることなくゲーム世界に没頭できるのだ。この辺の作り込みをなおざりにしているゲームが多い中、本作のキメ細かい作りには好感を持った次第である。

非常に上手く使われている映画的技法

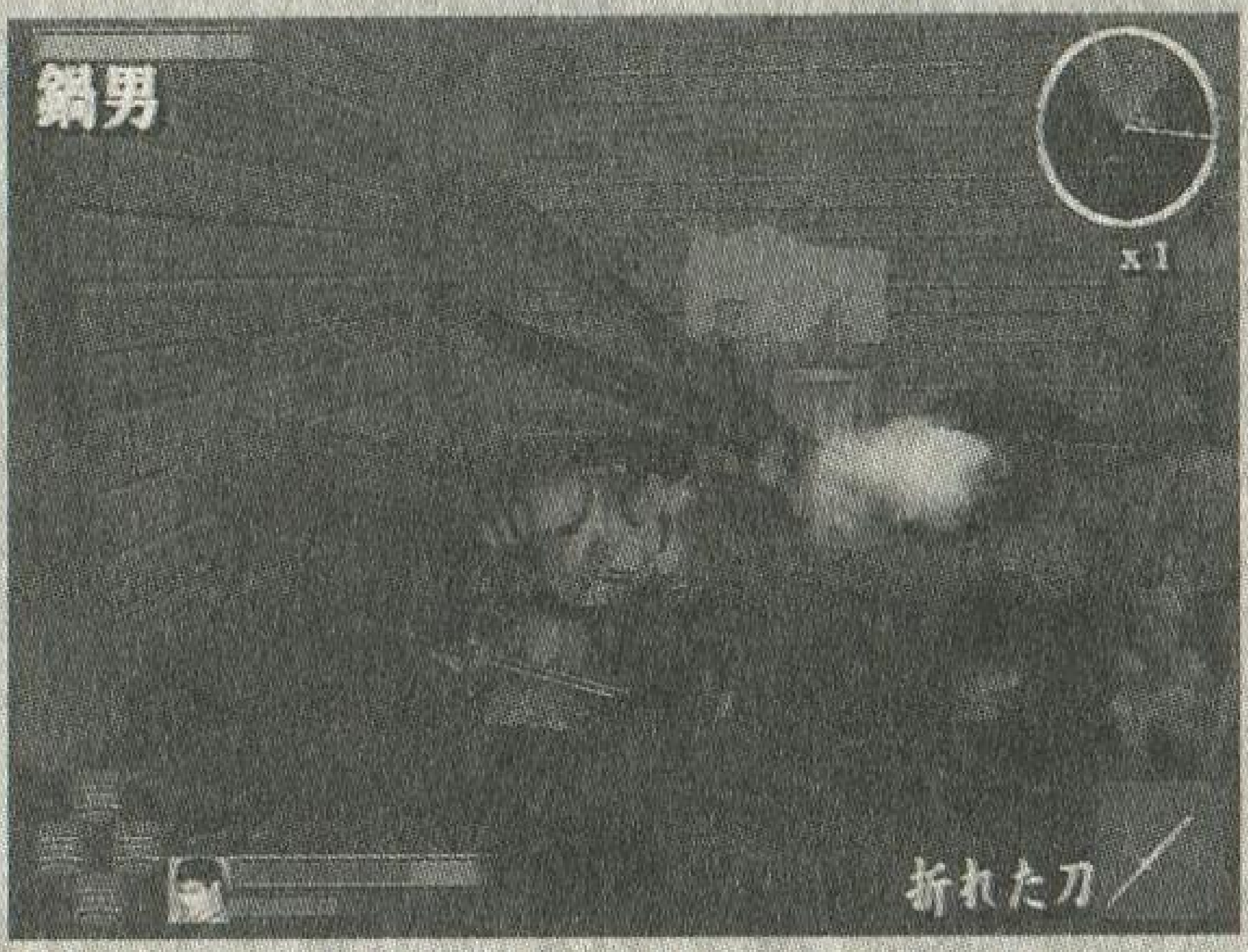
またゲーム部分と同じぐらいムービー部分に比重が置かれている点に注目したい。極楽丸を初めとするポリゴンキャラクターは、そのモデリングの丁寧さもさることながら、役者としてきちんと演技している。この膨大なムービーを鑑賞するだけでも充分に満足を得られるだろう。

映画で言うところの「カメラワーク」や「カット割り」も独特で秀逸だ。これまでのゲームのムービーと言えば、「セリフをしゃべっている人物を中央に持ってくるだけ」という単調なものが多かったが、この作品のムービーは一味もふた味も違う。あえてセリフをしゃべっているキャラの顔を映さなかったり、キャラを中心にカメラが回るなど、これまでのムービーとは一線を画した演出が多々見受けられる。この点も忘れずに評価しておきたい。

ともするとDVDソフト(映画)と比較されがちなPS2用ゲームであるが、映像的にも映画に負けぬクオリティを誇っていると言える。このムービーの出来の良さだけでも、林海象氏を起用した効果は充分にあっただろう。

総じて、PS2用ゲームの中では平均点以上の作品であることに間違いなく、アクションゲームとして、また和風時代物ゲームとしても充分に楽しめるモノに仕上がっている。

ゲーム慣れしているユーザーならば数時間でクリアできてしまうなど、ややボリューム的に物足りない気もするが、二人の主人公を選択することによってストーリーを二度楽しめる点を考えれば、致命的な欠点とは感じられない。



格好からなにからもういきなりイロモノ系。しかも、火を吐く!! ここまでくると清々しくツッコミを入れられる。

同時期にリリースされた『バウンサー』に比べ、あまり話題になってない作品ではあるが、興味のある方は一度プレイしてみてはいかがだろう。

著名人制作のゲーム 稀有な成功例の一つ

以上のように、なかなかのエンターテインメント作品に仕上がっていた『セブンブレイズ』。この作品が成功した要因の一つに、『ZIPANG』という元々ゲームにしやすい素材をチョイスしたことが挙げられる。映画ならば「そりゃないだろ!」とツッコミを入れる要素(邪教信者がゾンビのように襲ってきたり、唐突に巨大ロボが出てきたり)も、ゲームならば不思議と受け入れられるというゲームメディアならではのマジック(悪く言えば、いい加減さ)が働いてる点も大きいだろう。

本作によって林海象氏は、イマイチ評判の悪かった『ZIPANG』のリベンジを果たしたと言えるのではないか。多くの場合、他ジャンルの著名人がゲーム制作に関与するとロクな物ができないが(例を挙げればキリなし)、本作は幸いにもその例に当てはまらなかった作品と言える。今後、再び林海象氏がゲームを制作するかどうか不明だが、本作を見る限りは次も期待できそうだ。

以下余談。もし次があるなら、今度はゲーム版『キャッツ・アイ』を作っていただきたいですね。正直言って、これまた映画はかなり厳しい内容だったので……。こちらの素材も作りようによっては面白いゲームになりそうな気がしますが、コナミの皆様いかがでしょうか?

PROFILE

銃田夢人(がんだ・ゆめと)

'69年生まれのフリーライター。なぜか単行本を出しました。『極楽! ネットオークション』(キルタイムコミュニケーション刊)です。買ってね。

関連作品

バイオハザード(AVG)

メーカー:カプコン/機種:プレイステーション/価格:5,800円/発売日:'96年3月22日

言わずとしれたホラーゲームの大御所。銃弾を制限されてのゾンビとの闘いは緊張と恐怖の連続。映画的に切り替わるカメラワークも、よりいっそうの怖さを演出していた。

ゲーム批評への意見 欄外の投稿、またダブってますね。(Tom C.)



剣豪

ジャンル：ACG／メーカー：元気／
機種：プレイステーション2／価格：6,800円／
発売日：2000年12月14日

小野塚謙太　プレイ時間：28時間

万日の稽古を錬とす 硬派・侍シミュレーション

ストイックな美しさのある「ゲーム」と「侍」の融合がお見事。『剣豪』は侍の様式美をゲーム化してしまった。

ゲーム中にあふれるこだわりの侍感

タバコの葉を裁断する際、日本刀を使うと味が良くなるらしい。普通の刃物で切ると摩擦熱によって味が落ちてしまうのだが、日本刀の場合、あまりの切れ味で摩擦が起きないのだそうだ。刃の上へ紙を落とすとハラリと切れるなどとも言う。世界一の切れ味を誇る刃物・日本刀。あり得ない話ではない。そんな武器で戦わされたのだから、昔の武士はたまったものじゃなかったろう。「武士道とは死ぬことと見つけたり」といって悲壮なまでに自己を律した古来の武士道精神は、その「たまったものじゃなさ」が生み出したものなのかも知れない。

『剣豪』はその名の通り、剣と侍の世界をモチーフにした剣術格闘ゲームである。まず、異様なまでに硬派な設定が目をひく。登場人物のほとんどが男。武士・剣客・兵法者といった呼び名にふさわしい強面の面々が並び、美形キャラや女性キャラはそれぞれ一名、かろうじて登場するのみ。衣装は当時のものが忠実に再現されており、出てくる名剣の数々もすべて実名。時代考証がしっかりと為されているのが分かる。

メインのシングルモードでは、プレイヤーは修行中の侍として剣の道を志すことになる。道場への入門から始まって、いずれは道場破りや真剣を使った御前試合を経て、真の「剣豪」を目指すわけだ。ここで重要になるのが、プレイヤーキャラを鍛えあげるための修行。滝に打たれたり、座禅を組んだり、周りに並べた蝋燭の火を剣の一振りで消したりといったことを随時行って、ステータスアップを図らなければならない。これらは皆、タイミングよくボタンを押したり、ひたすら連打したりなどの単純なミニゲームで構成されており、数をこなすうちに退屈にもなってくる。だが、こうした誰もが映画や本で見た覚えのある「侍の修行」をゲームに落としこんだのは面白く、退屈といえども「これも修行」と思えばむしろストイックな侍気分に浸れる。

設定された目標にたどりついてエンディングロールが流れたあとも、同キャラでのプレイ続行が可能だ。修行と他流試合に明け暮れ



斬られた箇所から鮮血が吹き出す！　本作は例の三角シールつき。

る……まさに「千日の稽古を鍛とし、万日の稽古を練とす」（『五輪書』）日々が送れるわけだ。そういう意味では本作を「侍シミュレーション」と呼ぶこともできる。

要となる戦闘パートも面白い。複雑なコマンド入力の類は一切なく、基本的に攻撃・ガード・受け流し、そして特殊技に対応するボタンが一個ずつあるだけ。これは「複雑な操作についていけない人にも遊んでもらいたい」という制作者の意思の表れだが、決して単純な動きしかできないわけではなく、LRボタンで「型」を選択することで様々な攻撃を行える。さらに、この「型」は編集画面で好きなように組み替え可能だ。つまり反射神経や指先の器用さに自信がないプレイヤーも、戦いを戦略的に組みたてられるわけだ。


磨きあげられた板敷きの美しさが日本人の心に染みる。BGMのない寡黙さもいい。

そして最高なのが剣士たちの立ち居振るまいのクールさ。折り目正しい礼や、足をふんばって剣を鞘に納める所作はまさに侍。戦闘パートにおいても地擦り下段の構えや大きく踏みこんでの面、勝負が始まった直後やある程度打ち合ってから間合いが開き気合いを発する時の、ややつま先立ちになる姿勢など、いちいち美しい。なによりそれらが実質的に戦いと結びついているのが見事だ。

修行パートにおいても戦闘パートにおいても、侍の様式美をいかにゲームに取り込むかに全力が注がれており、またそれが華々しく成功している。それが今作『剣豪』である。

こんなに優れたゲームだからこそ

ただ、こんなに優れているゲームだからこそ言わせてもらいたいことがある。それはプレイ中の緊張感の低さだ。本作にはいわゆる「ペナルティ」がほとんど存在しない。確かに剣術ゲームらしく、一発のダメージが重かったり、ダメージを受けた箇所によっては出血が始まり、徐々に体力が減っていくというような、戦いを盛りあげる要素もフィーチャーされている。しかし、たとえば御前の真剣試合で斬られた剣士が死ぬこともなく、あまつさえ「名声」を含むステータスを軒並みアップさせて道場に戻ってくるというのはいかがなものか。

ゲームに割く時間が少なくなってきている現在、無駄な時間を発生させないためにペナルティを排除してしまうゲームは多い。極端な例をだせば、『ウィザードリィ』のように何十時間もかけて育てたキャラクターが一瞬で消滅するRPGなど、今では到底考えられないものだろう。だが、無駄な時間の発生をなくしたことで多くのゲームは緊張感を失った。ゲームが映画に並ぶ大衆娯楽となった今、こうした意見がいかにマニアックなもので、いかに時代遅れなものかは承知している。しかし、ゲームとはそれ自体がそもそも「無駄」なものではないのか？

こうした作品が人気を集めること自体、今のプレイヤーが「日本刀での勝負のようなスリルを求めている証」とも思える。もし本作が死や敗退を相応のペナルティで表現してくれていたら、「一瞬に生きるか。永遠の眠りにつくか。」という痺れるキャッチコピーに即した緊張感や、日本刀の「斬られたらたまったものじゃない」感までもが醸し出せたかも知れない。そう思うと、私は悔しくて身悶えしてしまうのだ。

PROFILE

小野塚謙太（おのづか・けんた）

フリーライター。'74年生まれ。第三回秋葉原『サムライスピリッツ天草降臨』大会優勝（自慢）。今回は最後にキツいことを書きましたが、『剣豪』は本当に渋いいいゲームでした。

関連作品

ブシドーブレード（ACG）

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'97年3月14日

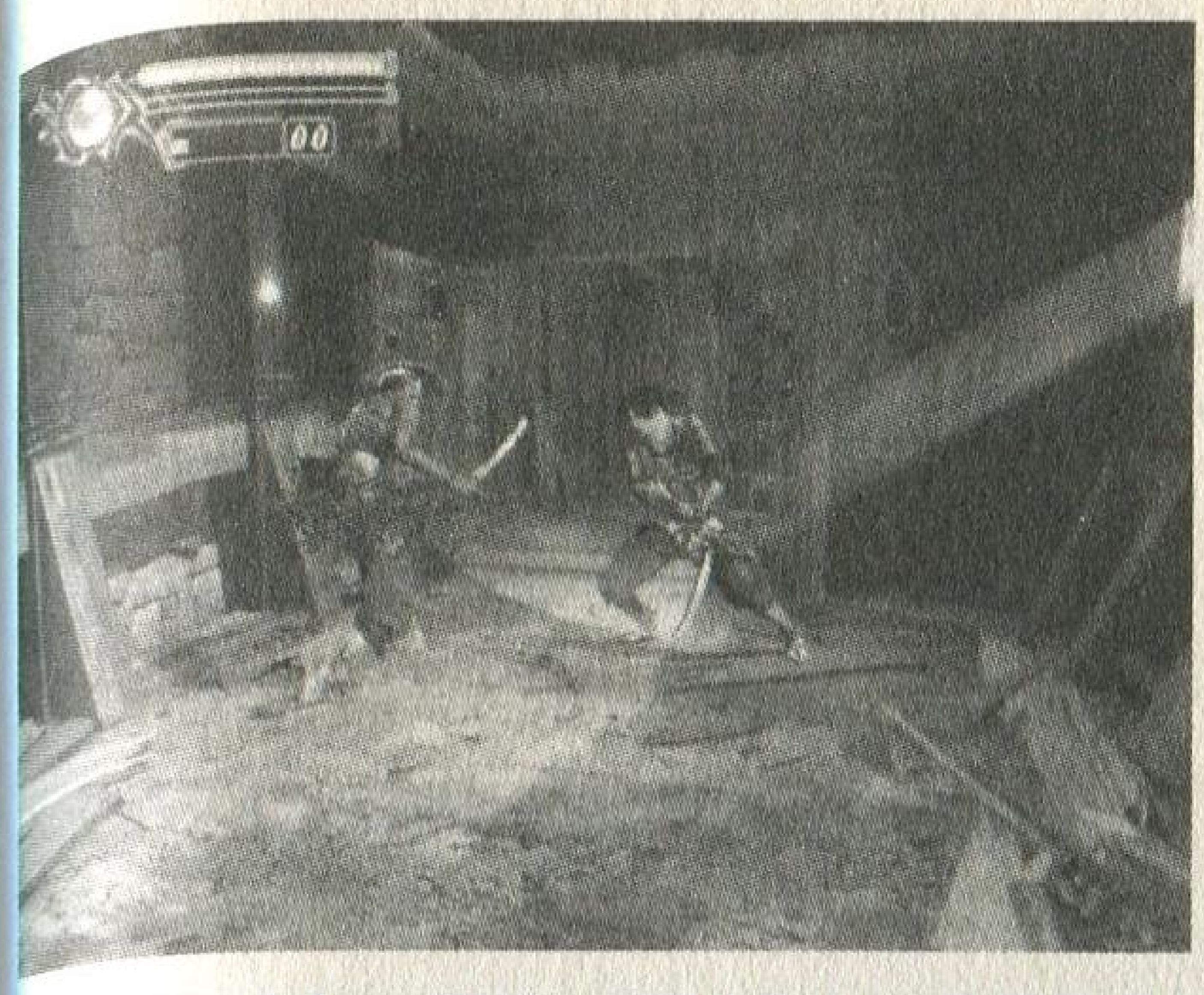
攻撃を受けた箇所とダメージによって動作に影響を与える「身体ダメージシステム」は、現在でも斬新。当たり所が悪ければ一撃必殺も可能だった。

ゲーム批評への意見
表紙を見た瞬間、パソコン批評かと思いました。すげーシンプル。原点に戻る気持ちの表れでしょうか？（東京都　御心ボンバー）

新世紀の和風ゲーム『鬼武者』考

『バイオ』ではなく『鬼武者』である必然

本作をプレイするまえの前哨戦。12月末日に入手した体験版をプレイして感じた疑問と印象を総括する。



上手くできているからこそ浮かんだ疑問点

主人公は「金城 武」、PS1とは比較にならない美しいムービー――『鬼武者』の話題性は、多岐に渡っていた。しかし一番注目した点は「『バイオ ハザード』（以下『バイオ』）のシステムでアクションゲームがやれるのか」という部分だ。操作系と頻繁に切り替わるカメラワークは、まさに『バイオ』。『バイオ』はお世辞にもアクション向きとは言い難いゲームなのに、そのシステムを借りたアクションゲーム。当然、不安があった。

しかし体験版を始めてみて、気持ち良くスムーズにキャラクターを動かせることに驚いた。剣を構えた状態でも移動できる。銃を構えたら動けなかった『バイオ』に比べれば雲泥の差だ。場面切り替えに戸惑うことはあるものの、ストレスはほとんど感じなかった。なにより日本刀で敵を蹴散らしていく爽快感が、操作部分を含めたストレスを吹き飛ばしてしまう。

『鬼武者』がアクションゲームとして充分な潜在能力を持っている……となると、疑問も浮かびあがる。なぜ和風モノであり、『バイオ』ではなかったのかということだ。『バイオ』に似た作品ではなく、操作系を快適にした『バイオ』でいいのではないか。しかし、あえて和風ジャンルで『鬼武者』を持ってきた。恐らくそこには、『バイオ』が持つゲーム性への自負と、国内と国外の両方で通用する和風ジャンルのパワー、そして日本人の共有意識にある和風――戦国時代という独自性を、ゲームで利用する狙いがあったのではないか。

融合でも決裂でもない共存する2作品

『バイオ』が求めたのは「恐怖」と「緊張」だ。時に自由に動けないことがそれを助長する。『バイオ』は〝ゾンビにつかまれる〟ことを前提にしたゲームなのだ。

それに対して『鬼武者』は「圧倒的な爽快感」を求める。ならば「銃で撃つ」から「刀で斬る」にジャンルを移行させたことは正解だ。銃を使って爽快感を得るならば「撃ちまくる」という要素が必須となり、『バイオ』――弾丸の有限がもたらす恐怖――とは正反対のゲーム性を持ってしまう。『バイオ』のシステムを継承し、爽快感と新たな恐怖感を追求する。そういう意味では、〝刀〟と〝妖怪〟が使える「和風」は、願ってもないジャンルではないのか。

ゲームの残酷描写が問題になりつつある現在。日本人に馴染みある時代劇というジャンルは、「生物を斬る」という不快感を与える行為を「悪代官を成敗する」という、ある種日常化した非リアリティーへ緩和する効果があると思える。また、表現に対する年齢制限のある海外ならば、残虐表現を受け入れている状況がある。「日本刀」の切れ味は喜ばれることだろう。

『鬼武者』の野心は、『バイオ』のシステムの汎用性を見せつけ、なおかつ「戦国サバイバルアクション」というジャンルを定着させることだ。次に発売される『バイオ』で『鬼武者』のように動かしたい！　とプレイヤーが思ったならば〝制作者の思うツボ〟にハマっているのかもしれない。

鬼武者　ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／機種：プレイステーション2／価格：7,800円／発売日：2001年1月25日発売

一瞬の花火で終わることなく……

リアルであるからこそ、ゲームにのめり込めなくなってきた現在……
和風というジャンルは、それを乗り越える切り札となるか？

「黒子」か「粗」か リアリティーが生んだ弊害

舞台の上で動きまわる黒子を「いないもの」として割り切れる。これは日本人独特の感覚だろう。少々のことには（黒子は結構大きいが）目をつむり、作品世界に没頭する。なるほど、日本でＲＰＧが一番人気なのも良く分かる。

ＲＰＧは、何十時間とかけて遊ぶ壮大な物語だ。シナリオやキャラクター設定にかかわらず、どこかしらに矛盾点が出てもおかしくない。しかし、その矛盾点を「黒子」と考えられるなら、矛盾なんてないに等しい。

ゲームがより現実的な表現を目指すリアル路線に進むにつれて、「黒子」までもが浮彫りになってきた。結果、以前は「黒子」として見逃していた矛盾を、作品の〝粗〟と感じるようになってしまった。グラフィックが綺麗だからこそ、映画に近づいたからこそ、そして自分が主人公を動かすからこそ、気になってしまう作品の〝粗〟。現在、ゲームがマニアだけでなく、ライトユーザーへも浸透したことで「ゲームだから……」としていた部分が、「ゲームでも……」に変化しつつある。いままで作ってきた「とりあえずのファンタジー」的な設定が、ゲームの許容範囲を狭めていたのではないか。これは特に、日本で一番人気のあるジャンル「ＲＰＧ」にこそいえるだろう。

そういう点で見れば、現在の和風時代劇ゲームは興味深い。『鬼武者』や『剣豪』に限らず、最近の和風時代劇ゲームはアクションゲームという範疇にしっかり収まっているからだ。〝プレイヤーが自ら操作して難関を乗り越える〟アクションゲームならではの楽しさだ。見たことのある場所や設定の中で、自らキャラクターを動かす。それはプレイヤーとキャラクターとの一体感を呼ぶ。

ファンタジーとＲＰＧではごまかしきれない、ならば馴染みの和風とアクションで一体感を出したほうが面白くなる。それが現在の和風時代劇ゲームが、アクションを選んでいる理由だろう。

体に染みつき、本質をわきまえている〝和風〟ならば、いかに奇抜な提示をしようと、それは面白いコメディーにさえなり得る。忍者がバズーカを撃とうと、突然巨大ロボットが現れようと、笑ってツッコめるのだ。逆に時代考証などをしっかり行えば、歴史という絶対的な〝事実〟があるから〝粗〟も出にくい。

すでに知っているからあまり考えなくていい。いくらリアルになろうと「黒子」として見られる。そういった日本人の共通観念が「和風」の中にはある。ゲームの設定として、最も日本のプレイヤーに依存できるジャンル、それが「和風」だ。

今回紹介したゲームが、海外主導で制作された『天誅 弐』を除いて、ＰＳ２用ソフトなのも象徴的である。

綺麗なグラフィックでは〝粗〟をごまかせないから設定を固定しない。綺麗なグラフィックだから〝粗〟が出ないよう時代考証を行う。

「日本人なら分かるでしょ」、あるいは「日本人ならシビれる設定でしょ」という制作者の声が聞こえてきそうだ。制作者とプレイヤーの良い意味での馴れ合い。今後も、和風ゲームに〝それ〟を期待したい。

（編集部）



ゲームのコトバ PRESENTS

REPORT&CONSIDERATION

恐るべき完成度を誇る驚異のゲーム『ガンパレードマーチ』。その本質に迫る!!

ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

究極の「自由度」を有しているとして、いまだファンの興奮冷めやらぬゲーム『ガンパレード・マーチ』。しかし一方で、作りこまれた世界観が発する「独特のクセ」が、時としてプレイヤーたちを戸惑わせている事実がある。戦争という重い題材が放つ、虚実入り乱れた膨大な情報の背後に開発者たちが込めた思い。そこにプレイヤーにとっての「自由」は本当にあったのか?

<1> 「自由」への疑問

◆「システムの自由」だけなのか?

『高機動幻想ガンパレード・マーチ』(以下『ガンパレ』)について語られる時に、よくその「自由度」の高さが指摘される。

確かにこのゲームには、ユーザーがゲーム上でやりたいと思うことをかなりの広範囲に渡ってカバーしてくれる「懐の広さ」が感じられる。学園モードで行えるNPCとのやりとりの多彩さは、『ときメモ』や『ワールド・ネバーランド』を楽しんだユーザーにとって、たまらないものがあるだろう。メインの職業となるパイロットだけでなく、整備班や司令、スカウトといった様々な役職を担えてしまえる戦争モードの作りこみに、食指を動かされた戦略ゲームマニアも多いに違いない。

しかし『ガンパレ』にあるのは、そういったシステム上の〝自由度〟だけなのか?

◆独特のクセ

自由度という誉め言葉には確かに頷かされるものの、それだけにとどまらない独特のクセを感じてしまう。私は『ガンパレ』について、かねがねそのような感想を抱き続けていた。

たとえば教師の坂上や本田が、壊滅的打撃を受けた国の再興がいかに大変かを切々と説く場面。敵の兵力が20%を割った時点でほぼ勝負がつくというルール設定もしかり。それらの描写からは、軍事を取り扱うゲームとしての「リアルさ」や「新鮮さ」を感ずると同時に、あえてそのような「戦争の泥臭さ」を盛り込んでいることへの素朴な疑問も覚えた。もっと言えば、そういった「泥臭い」要素が、システム上の「自由」に対してある種の「不自由さ」をもたらしているとさえ思えたのである。

もしその感覚が正しいとすれば、この独特のクセはどのような理由によって、『ガンパレ』に内包されていったのだろうか?

そんな疑問に突き動かされて、旧世紀最後の年の瀬に私たちは、熊本のアルファ・システム本社へ開発者の取材におもむいた。

◆『ガンパレ』と腐女子と太平洋戦史

私はこの取材にあたり、とある熱烈な『ガンパレ』ファンに助力と同行を請うた。

太平洋戦争の戦史雑誌『別冊丸』を中心に、豊富な戦記記事を担当したキャリアをもつノンフィクション・ライターの仲村明子。旧日本軍の予科練(※1)関係者を訪ねるという堅い連載を手がける一方、美少年趣味にも深く通じており、『小説ジュネ』誌上でいわゆる「腐女子」(※2)向けのゲームレビューも記しているという特異な守備範囲をもつ書き手だ。

彼女が『ガンパレ』公式サイトの掲示板において、本作のディレクターである矢上総一郎と交わしていたやりとり。そこに私は、私自身が感じた独特のクセの正体に迫る重要な鍵を見つけたのである。

ガンパレード・マーチとは?

ジャンル:A・SLG/メーカー:SCE/
機種:プレイステーション/価格:5,800円/
発売日:2000年9月28日

'45年(つまり現代でいう終戦の年)に突如空から現れた謎の生命体。人を襲うその「幻獣」と戦うため、'99年には未成年までもが、防衛ラインとなる最前線の地「九州」に徴兵される。プレイヤーは一少年兵となり、学園で戦術などを学びつつ、突然現れる幻獣を仲間と共に倒していく。学園での行動はAVG形式。そこでプレイヤーの育成や仲間との信頼関係を築いていく。幻獣戦では、ユニット(ロボット)を操って敵と戦うSLGとなる。

育成、恋愛、戦闘などあらゆる面での作り込みに驚く。ほとんど宣伝がなかったにもかかわらず、口コミでマニア間の話題作に。制作は『俺の屍を越えてゆけ』などの秀作を手がけるアルファ・システム。

(※1) 「海軍飛行予科練習生」の略称。旧海軍の飛行機搭乗員養成制度。海軍は14歳から19歳までの少年を航空兵として募集し教育した。彼らが太平洋戦争末期、悪化した戦局のなかで敵艦への特攻攻撃等の主力でもあったことは有名。

(※2) 男の子同士の恋愛を妄想し、楽しむ趣味を持つ女性たちの自虐的自称。「婦女子」をもじってこう呼ぶ。



<2> 戦争の記憶

◆思いがけぬ邂逅

話は2ヶ月ほどまえにさかのぼる。仲村は別の雑誌の取材において、『ガンパレ』制作者と連絡を取るべく、戦記ライターとしての立場からゲームの感想と共に、アルファ・システムの公式掲示板に初めての書き込みを行った。

当時、公式掲示板でファンへのレスポンスを精力的に行っていた矢上は、わずか数分後に仲村に返信を寄せる。それは仲村にとって思いもかけない内容だった。

「私の祖父は陸軍の機甲兵科の元騎兵で、終戦後、北方領土へ上陸してきたソ連軍と交戦をしたことを終生の名誉としておりました。何もかも最低の戦争の中で、少なくとも自分は思い出の土地のために戦うことができた、と」



『ガンパレ』の公式サイト
(http://www.alfasystem.co.jp/game/gp/)
ここのBBSが、本取材のきっかけとなる。

◆「士魂号」のルーツ

『ガンパレ』において、企画・主設計ならびにシナリオを手がけた人物・矢上総一郎。彼の亡き祖父は50年以上も前の太平洋戦争で、激烈な死闘に身を投じた旧日本陸軍兵士の一人であった。所属は「第九十一師団隷下第十一戦車連隊」。通し番号の「十」と「一」の字の組み合わせが「士」と読めることから、「士魂部隊」と言う愛称を持っていた。

そう。ゲームの主人公たちが操る人型生体メカ「士魂号」の名は、この実在した部隊名から採られていたのだ。

矢上はまさか自分の作ったゲームを、士魂号の名の由来が分かるような戦史の専門家がプレイしていようとは夢にも思わなかったらしい。先に挙げた掲示板上のやりとりの中で、次のようにも述べている。

「士魂号の名前は、好きだった祖父へのささやかなノスタルジーというわけです。誰にも知られる（分かってもらう）つもりはありませんでしたが……まさか（戦記物の）プロがいる（プレイしていた）とはなぁ」

◆占守島攻防戦

昭和20年8月18日。日本がポツダム宣言を受託して連合国に降伏した3日後のこと。北海道より先の、千島列島の最東端に位置する占守島（シュムシュ）にソ連軍が侵攻し、駐留していた日本軍と大激戦を繰り広げていた。

この戦いに友軍として駆けつけた士魂部隊の下士官。彼らは、少年戦車兵出身の美少年揃いだったという。彼らが「神州正気の歌」という歌を朗々と吟じながら走ったという記録も残っているらしい。

彼らは戦いに勝利した。同月23日、ソ連軍は思いも寄らぬ日本軍の奮闘によって膠着した戦局を解消するために、数日前から行われてきた両軍の停戦交渉をまとめる。結果、この戦いは日本軍がソ連軍に対して北方四島以南への上陸を断念させる形で終結した。士魂部隊はこの戦闘により、池田連隊長以下95人、隊員の13％にあたる人命を失う。だが、その大きな痛手は決して無駄ではなかった。彼らの活躍がなければ、千島列島・北方四島（国後・択捉・歯舞・色丹の四島）はもとより、現在は紛れもなく日本国領土である北海道すら、この時のソ連軍が占領を果たしていたかも知れないのである。

惨敗戦として知られる対ソ戦の中、日本軍が辛くも勝ちどきをあげられたこのたった一つの戦いは、今を生きる私たちにはあまり知られていない。

◆士魂部隊と5121小隊

昨年末に発行した自身の同人誌の中で、仲村がこう記している。

「（矢上は）少年時代、お祖父様から語り継がれた戦場の断片と、思い出ある地を守る意味と意義。そして生き残ったものが瓦礫の地となった祖国を再建させる義務と責任を負うことを、見事、ファーストプレイのシナリオに織り込んでいる」

ゲーム中の少年兵士たちは、『ガンパレード・マーチ』という歌を、時に学園内、時に戦場で口ずさんで、自分たちを励ます。士魂部隊の少年兵が「神州正気の歌」を口ずさんでいた逸話に沿うかのように。

ゲーム中、教師の坂上はこの歌に込

められた戦士たちの思いに理解を示す一方、それを「恥ずかしい」とも評していた。この坂上の発言は、プレイヤーの意見を先回りして代弁しているようにも聞こえる。私自身、歌を口ずさむ場面を初めて見た時に、そのような違和感を感じざるを得なかった。しかしそれは、決して不自然なことではないと思う。プレイヤーがこのシーンを「恥ずかしい」と思うことも、そしてゲームの作り手による「いかにもステレオタイプな軍国趣味の反映の表れ」として意地悪くみることさえも。むしろそうした判断や気持ちは時として、複雑な現実を一面的な通俗イメージに堕すような不謹慎な表現に対する、健全なバランス感覚だとしてあるべきものだろう。

歌の例に限らない。たとえば「学園モードのホノボノとした雰囲気が戦時下の描写にそぐわないのではないか」と、同様の違和感に襲われるかもしれない。しかし戦争という絶望的な状況の中で、現実の我々以上に日常を楽しみ、異形の敵との凄惨な戦いの中でさえ、そんな「恥ずかしい」歌で勇気をふり絞る少年少女たちの姿を見るうち、私は素直に感動するようになっていた。プレイを積み重ねてそれぞれの人物に愛着を覚えていけばなおのこと、そうした自分の感性に小ざかしく疑いを立てる気分は薄れていった。

私は、戦争の虚構をもてあそぶような「不謹慎な俗情」に屈したのか？　仮にそういう部分があるとしても、それだけではないと思う。

直接に知らない「大状況」として考えてみれば、ゲームで描かれる「5121小隊の戦争」も、史実である「士魂部隊の戦争」も共に、私たちにとっては感情移入せずにはいられない物語として変わらぬ価値を持っているはずだ。そうだとすれば、そこでフィクション・ノンフィクションの別を取り沙汰する意味はあまりないのではないか。ゲームの5121小隊の少年少女たちがあのように、泥臭さを覚えるほどリアルに描かれた背景。そこには実際に「矢上の思い」があったのだろう。

だからこそ、違和感を越えてゲームに実直にハマれたプレイヤーたちの体験は、祖父の語り継ぐ血の通った「物語」から、敗戦後に半ば埋もれさせてきてしまった歴史を受け止めてきた矢上の気持ちと、どこかで共振したのではないか。

こんなうがち方自体が安直であり、不謹慎なのかもしれない。ただ、少なくともこのゲームとのつき合い方を「自由」にさせてくれる一つの思いの馳せ方だとは思える。

仲村が例の掲示板でのやりとりのなかで述べた意見も、この私の思いに一つの答えを与えてくれたものとして、傾聴に値するだろう。

「実は（ゲームの）やり始めは戦争についての認識が甘いなと思ってしまいましたが、やりはじめるとそうではない。（中略）軍属として志願し、14歳で散っていった少年たちの日記や手紙も随分読みましたけど、どんなに悲惨な時代であっても、人は楽しみを見つけるものですし、見つかったら大変なことになる悪戯とかしていたりします。プレイヤーさんはキャラに感情移入して遊んでいますでしょうし、その中で戦争について少しでも考えてくれれば、良いと思います」

<3>「人」をゲームで描くということ

◆「自由度」を抑えるもの

しかし、まだ気持ちは晴れない。矢上の祖父への思いは、『ガンパレ』をああいう形に成らしめた大きな要素の一つであった。では、そういった開発者の私的な思いと、『ガンパレ』のシステム上の「自由度」との間には、どのような繋がりがあるのか。いかなる意図が、戦争の記憶などという重いテーマを、このような「自由を喚起させるゲーム」に織り込む試みをさせたのか。

この疑問を解くには、スタッフクレジットに「3Dエンジニア」として名を刻む人物、芝村起吏に注目する必要がある。どうやら彼こそ、このゲームの「自由度」のキモというべきシステム部分の設計者であるらしいのだ。

◆「芝村」という天才

話は熊本取材へと戻る。

アルファ・システム社内での芝村は日頃から、自身の持つ衒学的志向（※3）の赴くままに、仕事とは関係ない様々な研究活動を多岐に渡って行っていたという。それは将来のゲーム開発に向けてのものなのかと問うと、彼はあっさり否定した。

「いや。それはあまりないです。たとえば、なんでホンダがロボットを作れたかというと、商売っ気が抜けてい

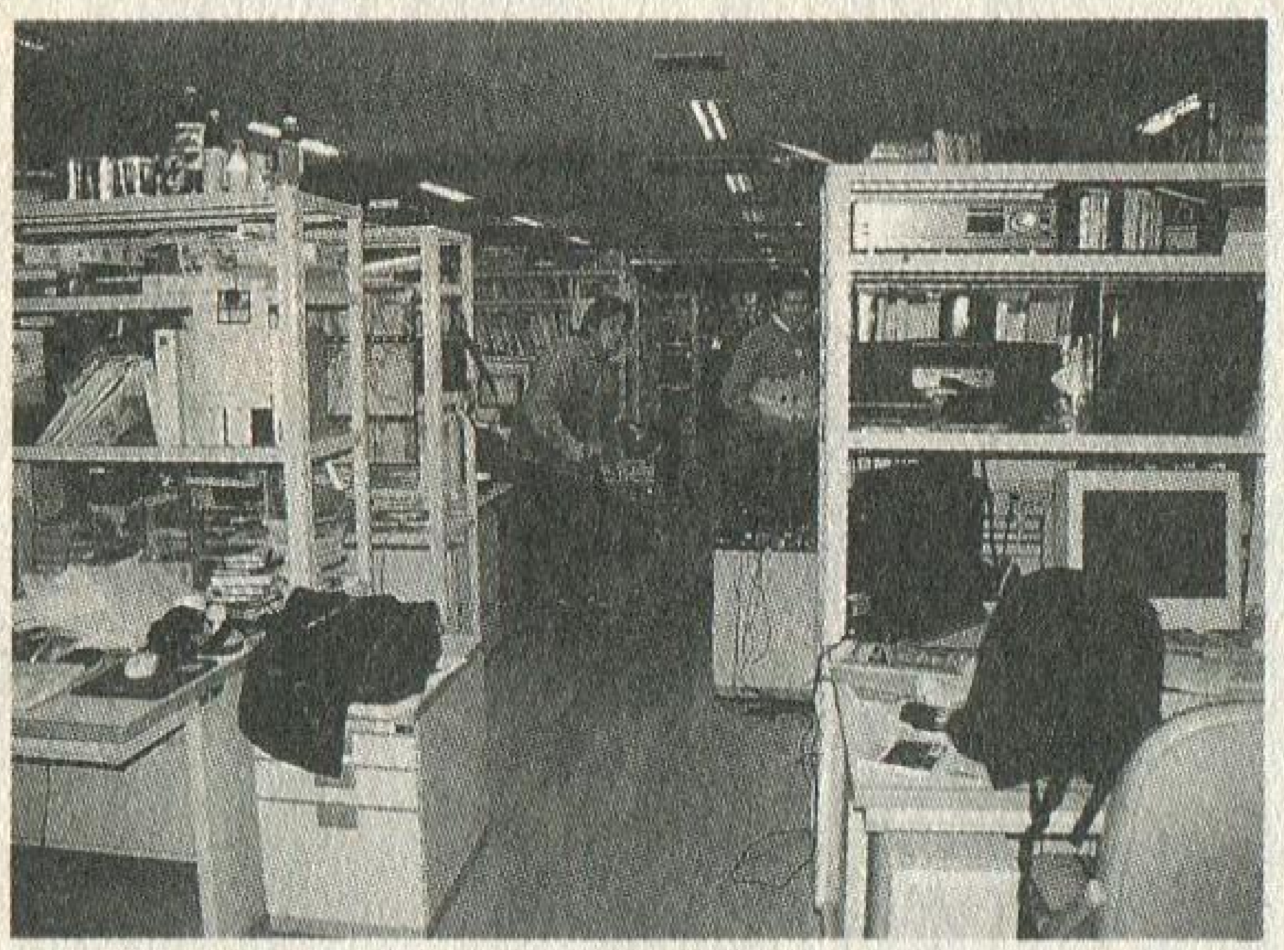


（※3）衒学：学識を誇り、ことさらにひけらかすこと（大辞林より）。

たからでしょう。研究と商売は離して考えたほうがいいと思います。大きな会社だったら、そのための研究所を設立して研究部門を独立させると思いますが、うちくらいの規模だと雑然とやっていますね。もちろん人様のお役に立てそうだったら公開しますけど。それほどでもなかったら、自己満足に浸ったまま研究内容を闇に葬るし、ゲームになりそうだったらゲームにする。そのくらいのことしか考えていません」

こうした自由な活動が許されるのは、学生時代に苦手教科が一つもなかったという芝村の高い能力が買われてのことらしい。また、彼のような行動を受け入れる独特の社風もあるという。

「面白い奴が一人くらいいてもいいんじゃないか」——そんな理由で芝村の入社を認めた、同社代表取締役社長の佐々木哲哉は、芝村の研究活動によって会社の経費が削られることにも口を挟まないようだ。


この開発現場で芝村は研究を続け、『ガンパレ』を生み出した。

余談が過ぎた。

そのこと自体はいい。注目すべきは、芝村の気ままな研究テーマのうち、『ガンパレ』開発に結実したものの一つとして、AI（人工知能）があったことだ。彼はAI研究を通じて何に思い至り、それを『ガンパレ』に繋げていったのか。

◆群体AIの論理

「個体AIの科学的な研究は、もう行き詰まっています。アメリカなどの先進地域での研究計画は総倒れになっている。私は個体AIでは人間を正確に〝記述〟できないと思っています。正確に人間を人間らしく動かすには、複数の人間がいて関係し合ってないとダメなんでしょうね。思えば、家族のいない人間なんていないわけですよ。友達のいない人間というのも非常に少ない」

そういうものなのか？

こちらがそれ以上思う間もなく、芝村はとうとうと話を続ける。

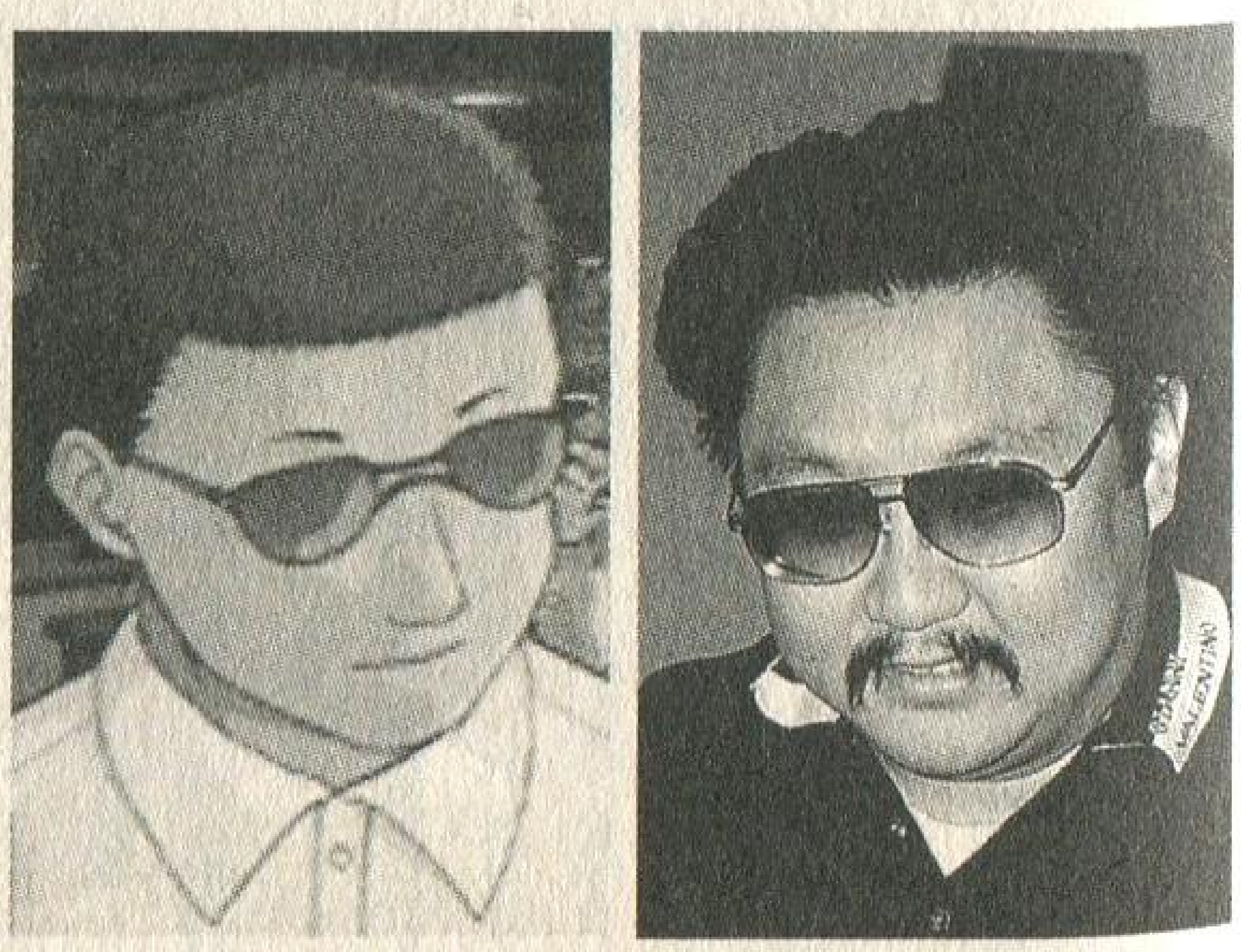
「まれに独りぼっちで育った例として、狼少年の話があります。しかし、ああいう風に育ってしまうと、人間としては成長できないんです。骨の形もしゃべる言葉も思考の構造も、かなり違ってしまう。このことから人間を人間たらしめているのは、周囲の人間との関係性ではないかと考えられます。だとすると、複数の人間を〝記述〟しない限り、一個の人間を描くことはできないということになりますよね。そこで複数の対象を盛り込んだAIモデルが、今のところ一番人間らしいものを描けるはずだと」

そう思い至った彼は、どのような作業をしたのだろう。

「一人の人間を〝記述〟するには、とんでもない情報量が必要になります。『こいつはこういう行動を取るはずだ』ということを設定するためには、その一人にまつわる沢山のバックボーンを準備しないとダメなんですよ。しかし開発当初の技術力では、実在の人物をモデルにしないと、そのバックボーン自体がどうにも表現できなかった。そこで、まずは私の周囲にいた人間のご先祖の資料などを、5代前から調査したんです」

つまり、基本的にゲームに登場する人物には実在のモデルが存在しているということだ。事実、私たちはゲームに登場する「坂上」と同姓の人物を、アルファ・システム社内で目撃した。「岩田」も「来須」も「舞」も、すべて芝村周辺の人物を参照したことによって、初めてゲームに姿を現わしたのだ。

彼らは、あくまでも『ガンパレ』という「もう一つの日本」の、パラレル・ワールドの存在だ。だが彼らとよく似た人物は、確かに私たちの棲むこの世界にも生きているのである。


左：ゲーム中の教師・坂上／右：モデルとなったアルファ・システム社員の坂上。

◆社会を作るには？

さらに芝村は語る。

「群体AIを作るということは、詰まるところ社会を作ることになります。では社会を作るにはどうすればいいか。題材として面白いものは何かと考えた結果、候補に挙がったのが軍隊と学校だった。そしてこれにパニック状況をからめてみようと。AIというのは、普通の状況よりも特殊な状況で見ると面白いんですよ。それに、日常

ゲーム批評への意見
古いゲームも批評の対象にしてほしい。読者からレビューを希望するソフトを聞いてみては？
（神奈川県　ターミネーター）



にいるユーザーがゲームに何を求めているかというと、非日常性です」

しかし芝村はそう考えたものの、軍隊をただリアルに再現することはやめたという。あまりにシビアな軍隊の描写は、プレイの対象となるユーザーの嗜好に合わないと思ったからだ。

「シビアな軍隊ものをやっちゃうと、たいがいの人は引いちゃうどころの話じゃなくなるんで。そういうところは表現できない可能性が非常に高いんです。たとえば上官が部下に厳しい罰則を与えていく場面を描くと、普通の人はとてもやってられなくなる。一方、パニックものという設定だけだと、どうも極限状態の面白さが足りなくなる。天災に対して天災をぶつけて、それで何が起こせるのかということを考えても、世界観としてはあまり面白くない。基本的に人災というのが望ましい。ただし人と人とを殴り合わせるのではなく、そこ辺はオブラートにくるんだゲームシステムを作ろうと。それで、かくも変な世界観ができたというわけです」

「人類軍」対「幻獣軍」という特異な構図は、こうして出来上がった。

◆20%理論と戦後処理

話はいよいよ深みに達する。「戦力の20%を殺がれたら撤退する（※4）」というようなリアリズムが、矢上の関心事とどのように交わったのだろう。

「実はそういった要素は、ゲームを面白くするための〝重大な秘密〟なんです。『ガンパレ』の場合は可能なかぎりリアルにすれば、それだけで面白くなるんですよ。なぜかと問えば、現実というもの自体が面白いから。現実に近ければ近いほど面白くなる」

どのように遊ぶのも自由と言われる『ガンパレ』。しかし、戦争モードのプレイを有利に進めたいなら、戦闘後の学園モードで行う整備活動（メンテナンス）はおろそかにできなくなっている。

「『ガンパレ』の場合、戦闘が終わったあとに普通の生活が待ってるんで、戦車が大破したら整備（の人たち）が困っちゃう。だから20%理論を入れても意味があるゲームシステムになってるんですね」（芝村）

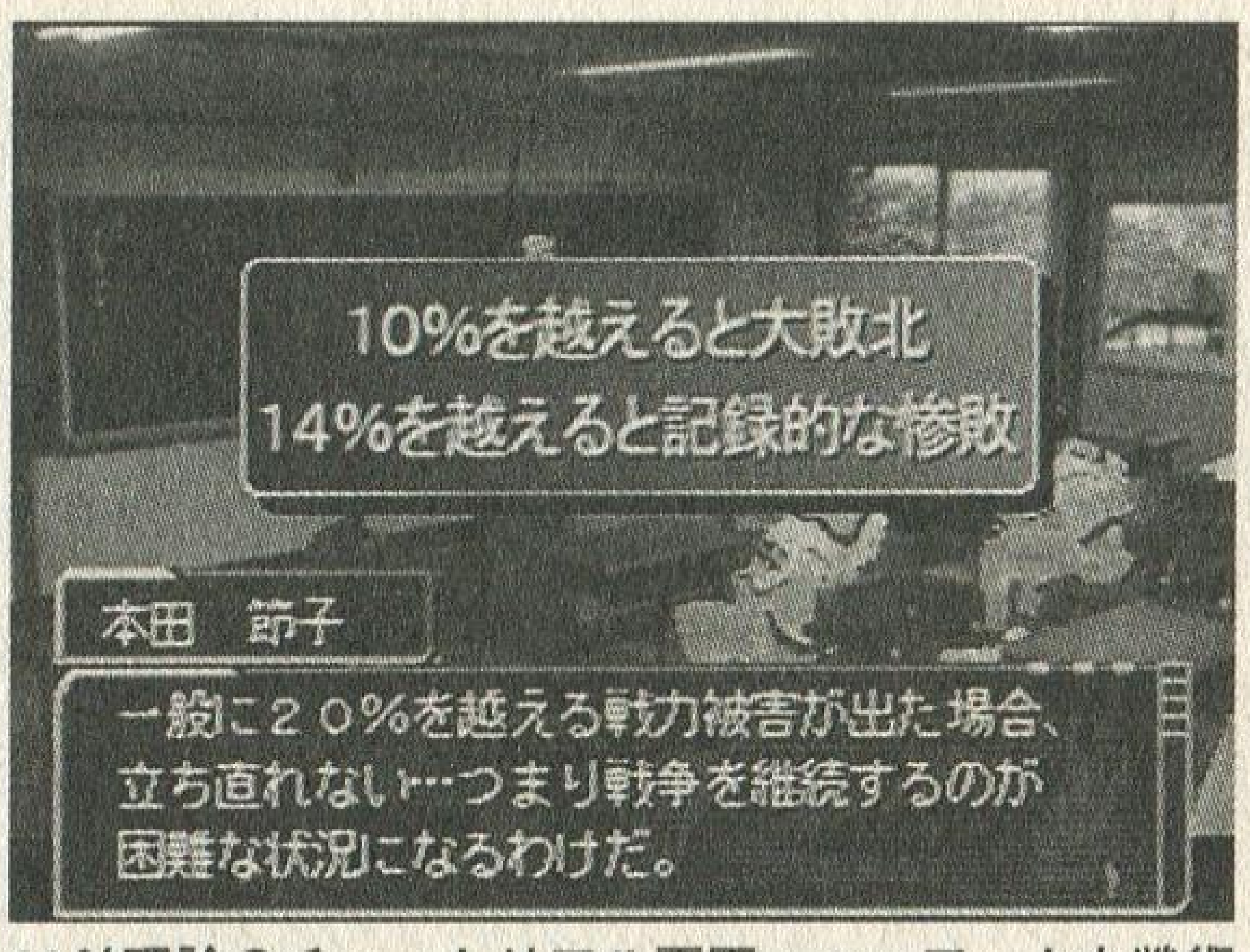
つまりそのリアルさは、戦後処理や非戦時の生活を想定した発想でもあったわけだ。まさに、学園（日常）と戦争（非日常）という、AIからの発想がなければ成り立たないシステムだったのである。

どんなに悲惨な時代（非日常）でも、人は楽しみ（日常）を見つけるということ。「生き延びて国を復興しろ」「死んだ方が楽」という坂上や本田の発言から暗示される、戦後処理のただごとではない苦労。そうした複雑な現実に近づこうとするゲームであればこそ、20%理論という数理も欠くことのできないものだったのだ。

◆作り手たちの気迫

考えるに芝村の発言の背景にあるのは、家族や友人や社会といった、様々なものによって支えられて生きている人間を描くことにあたっての敬意ではなかったのだろうか。そうした心構えと、AI開発という手法、すなわち倫理と論理を共に兼ね備えた芝村の着想のもとに、矢上の血縁者への思いが合わさって、『ガンパレ』のシステムの中にそれらを織り込めていけたと考えられる。

だとすれば、私が当初に抱いた印象――「独特のクセ」と「不自由さ」――はつまり、ゲームに「人の心」を本気で織り込んでいこうとする作り手たちの気迫から立ちのぼってきたものだったかも知れない。『ガンパレ』において、「人を描く」ということは技術者としての必要であり、表現者としての理想でもあったのだろう。私はその気迫にまともにあてられたからこそ、それを「不自由さ」とも捉えてしまったのだ。



20%理論のチュートリアル画面。マニアックな戦術理論に『ガンパレ』の特異さが窺える。

<4> ゲームの外で

◆〝いじり〟にくいキャラたち

私が感じたような「不自由さ」。それと似たものを、他のユーザー――特にゲームキャラに思いを寄せてしまう

（※4）幻獣軍の総数の20%以上を撃破すると、掃討戦（殲滅戦）が始まる。一方、人類軍が不利になると、司令部から撤退命令が下ることもある。

ような人々も、ある程度感じていたらしい。

　実際、そういう人から『『ガンパレ』のキャラは設定がしっかりしすぎているので、好き勝手に性格などをイメージしにくい』という意見も出ているようだ。芝村もそんな感想をユーザーから受けたことがあるという。

『『ののみ（※5）萌え〜』とか言ってるオタクちゃんたちは、かなり嫌な気になるんじゃないですかって話してみたら、『萎えました。だって、ののみちゃんたら、正論吐いちゃうんですもん。僕はとても萌えられません』だそうです』

　恐らく、ここに挙げた証言で言われるところの「設定」とは、ユーザーがキャラに対して血の通ったイメージを見出すために『ガンパレ』が予め用意してくれたもの、といった意味を指す言葉ではない。むしろそれは、血の通った人間として当然のように持っている、「背後関係」とか「それぞれの事情」とでも言い換えるべきものではないか。「ののみ」にしても「キャラ」ではなく、そう呼べるものを持つ「人間」として話しかけてくる。だからこそ、その言葉がただの会話データではなく「正論」の言葉として聞こえてしまうことがあるのだろう。

　つまり、『ガンパレ』の登場人物の妙に人間臭い部分こそが、ゲームキャラをいじって楽しもうとする人の欲求と、どこかで折り合いをつけ難くしているものの正体なのだ。

　数多くのキャラクターが商品として現われ、次々と消費されていく現在の風潮に対し、芝村はかなり懐疑的である。

◆ゲームを「人」として迎えるまえに

『最近、〝キャラクターの人格の記号化〟が進んでいますよね。何こいつらって、むかついていた時もありますよ。人の個性の何を見てんだって。一人の人格とか、そこにあるものの見方とかを偏らせてしまうようなゲーム作りは、なしにしようと思っていました。AI研究者としても、一人の社会人としても、そしてゲームマニアとしてもそれは嫌だったんです』

　芝村のこうした憤りは、もちろん必ずしもユーザーが共感できるものではないだろう。誰にだって、何かに対して自分の思うままにイメージを抱くことはある。そういったキャラへの「萌え」によって、いわゆるショート・ストーリーをまとめたり、イラストやマンガで表わしたくなるのも自然なことだと思う。今回の取材協力者である仲村も「来須萌え」の人だが、その嗜好について私は疑問を感じていない。

　「ゲーム」は商品となった時から、作り手を離れて、ユーザーに渡ってしまうものだ。そこに描かれた「人」を「キャラ」として消費することも——ののみに萌えることも、当然ながら「自由」のうちだ。だから私はこの一文に、矢上と芝村の言葉を引用しながら「キャラ萌え」を否定していく意図も、ましてや「戦争」という重い話題をつき合わせることで、そうした嗜好を密かに牽制しようという腹づもりも持たせてはいない。

　ただ、少なくとも私やキャラ萌えの人たちが感じた「違和感」の発生源をたどってみた結果、矢上や芝村の言葉を始めとした、これだけの事柄が引き出せた。それをまずは報告したかったのだ。

　違和感を含めたゲーム体験。その感覚があればこそ、より楽しいゲームとのつき合い方について考えるきっかけが生まれてくるのだろう。『ガンパレ』における「自由度」とは、なにもゲームシステムの特性だったばかりでなく、受け手側のそんな思考の柔軟さによって生じるものでもあると思う。少なくとも、私たちがそのように考えを巡らせても、なんら肩すかしを食わないだけの「情報」と「意志」を、作り手たちが込めていてくれたことだけは、この取材で確かめられたはずだ。

　数年後にはアルファ・システムから、よりいっそう進化したAIシステム〝OVERS system 1.00〟（※6）を使ったゲームが、私たちの元に届くだろう。

　ゲームの中の人々が、まるで生身の人間のような実体感を持って、私たちに接してくる時。私たちは、彼らと共に素敵な物語を紡いでいけるだけの「自由な心」を獲得できているのだろうか。

（文・構成／矢本広　取材協力／仲村明子）

参考文献
『GunParadeMarch BBS過去ログ』
『あっこしゃんのためのガンパレ布教本〜Myハニー来須〜』（仲村明子／ひかわ玲子／田村尚也）
その他、戦記資料など
（本文へ引用した記述には、筆者の判断により若干の編集が加えてあります）

告知

ミニコミ誌「ゲームのコトバ」では、春の即売会で『ガンパレ』の特集を組む計画が進行中です。参加イベント名・日時などが決まり次第、ウェブサイト『ゲームのコトバWeb』でご報告いたします。どうぞご期待ください！
URL：http://yam.tri6.net/
　また、本文でご紹介した仲村明子さんの同人誌が再版されます。熊本取材から帰って以来、ますますキャラ萌えにひた走る腐女子の本懐をとくとご覧あれ！　硬派な記事等も加筆されるそうですよ。詳しくは仲村さんの個人ウェブサイトで。URL：http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Icho/5672/

矢本広（やもと・ひろ）：この記事作成のために「クリエイターの原体験」をお休みしてしまいました。読者の皆さん、申しわけありません。
仲村明子（なかむら・あきこ）：「公式設定なんか知ったこっちゃない！　キャラ萌えとはそういうものだ！」とアルファ・システムの社長に面と向かって喝破した戦記ライター。「来須」にマジ萌え。

（※5）ゲームに登場する女子学兵の一人。15歳前後が兵員の大半を占める5121小隊のなかで、たった一人の9歳児。幼女の姿で舌っ足らずな言葉を口にする。いかにもユーザーの「萌え」を狙った印象を受けるキャラではあるが……。
（※6）アルファ・システムが開発しているAIシステム。『ガンパレ』で使われているのはVer.0.89だという。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第三十三便

DC『★り継ぐ経営 特別編』

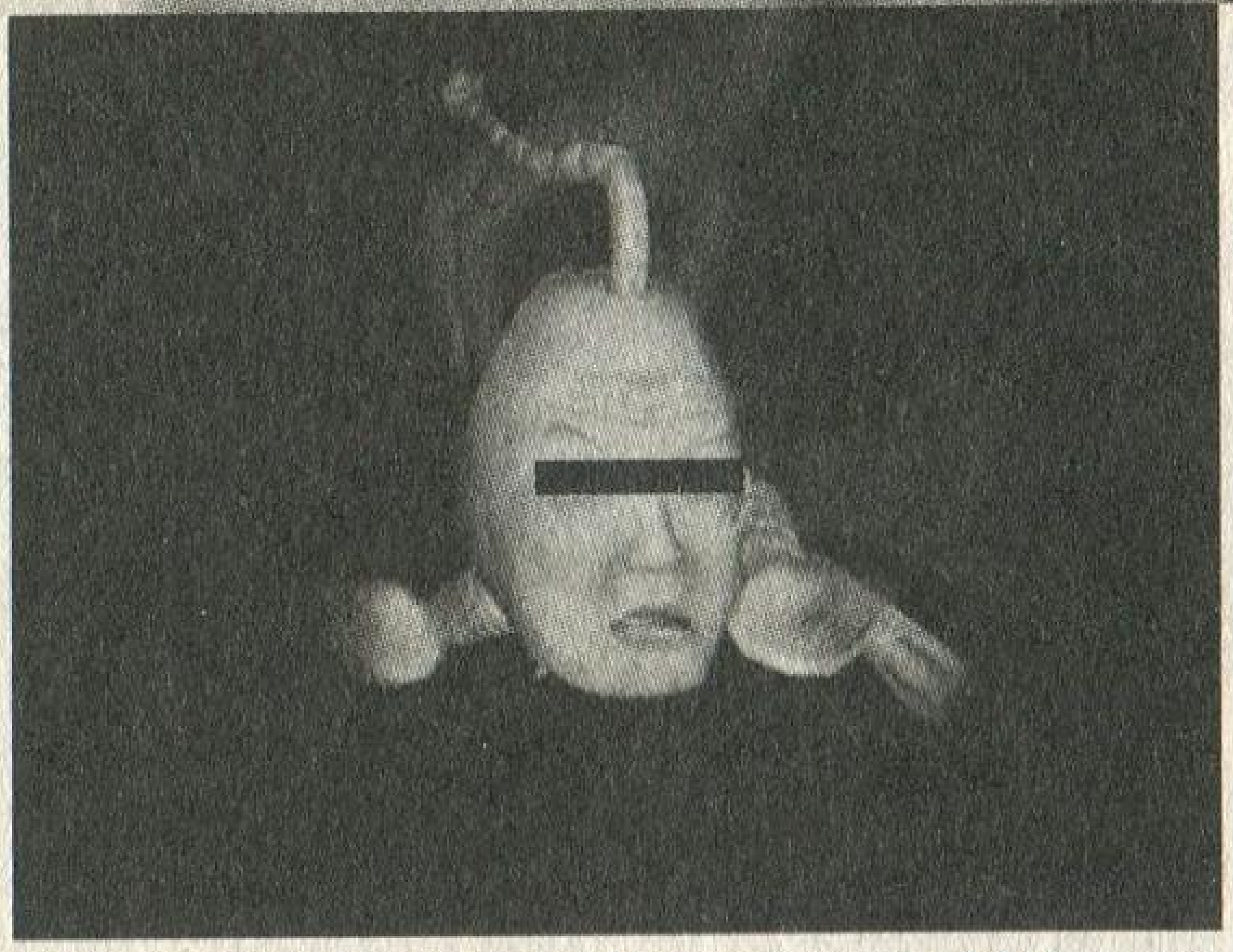
がっぷ獅子丸

新世紀の到来も2月に入り、大伴昌司世代の読者の方々にとっては『ナンダヨ道路がチューブになってネーし蛇口ひねっても**ジュース出てこねージャン！** 結局カワンネーよ!!』と、すっかり我に返りきった頃だと思いますけど、獅子丸は先程『**G-SAVIOUR**』の録画最中にブレーカーが落ちて、ついでにこの原稿も**一から書き直し**になってしまい、一頻り泣いていた年の瀬のキワキワでありまして、毎年毎年僕らは鉄板の上で焼かれて嫌になっちゃうなーというわけでもないのですが、コノ頁に関しては皆様20世紀最後の**12月のつもり**で読むよーに。ココントコ国産ネットゲームもちらほらと登場しておりますが、初手からのサーバーダウンで『何がオンラインだ！ **オフラインじゃネーか！**』と言われるわ、他所では5000人限定で集めておきながら5分毎にサーバーストップが起こり、良く暴動が起きないモンだと思う昨今、日本で大人数マルチプレイ型ネットゲームをおったてるのもサーバー技術の経験値の問題で何かと苦悩が絶えないと思いますが、そんな中、**他所様の都市伝説と違い**唯一コンシューマでネットワーク環境をもつドリームキャスト様には是非もうひとふんばりして欲しいと獅子丸心底思います。

てなわけで今回初めてのDCタイトルになる訳なンですが、『**★り継ぐ経営 特別編**』です。タイトルを言われても読者様の殆どの人は知らないと思いますけど、この作品は一見、DC最大のキラータイトルで、海外版でも全く同じタイトルなので音読するとエロ外人が下品な笑い方をするアノ『**★ーマン**』そっくりというか、まさにそのもの。しかしあの不気味な人面魚の顔がいつもの下膨れのオッサンではなく、㈱★ガ・㈱★スキーにとって**やんごとない立場**におられます、師走の寒風吹き荒ぶなか最近お体が心配なアノ★SK★川翁。そういや師走の翁先生ココ最近イイ仕事してまンな。いやそれは全然関係ないンですけど、兎に角あの爺さんそのマンマ。ナンでコンナ悪趣味なモンが存在するかというと、そもそもさる★川★サオ氏74歳の誕生日をお祝いして制作された『★ーマン』の特別バージョンでして、某月某日に行われた『**★川会長を励ます会**』で披露された後、★SKグループ内において超限定（★万円で）頒布されたモノです。ここら辺の経緯に★川氏へのパワーと、こんな代物を献上する当時の★★★の★★的★★を感ぜずにはいられませんけど、このタイトルは★SKグループの**社外秘扱い**で、獅子丸にとっては**ホンマモンの禁断のペット**となっておりますので今回はタイトル以下、詳細については全て伏字とさせて戴き、今後この件に

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。

ついては一切の問い合わせはノーコメント！　とさせて頂きます。ンでこの禁断のペット、『★サオちゃん』っていうンですけど(泣)、立ち上げると最初から大きくなっておりますので、育成要素がない以外にはシステムや基本操作はまんまオリジナルと一緒なんですけど、これが★ーマンに輪をかけて愛想ナシで普通に『オイ』とか『★サオちゃん』とか『元気？』とか話し掛けても、**『疲れとるンや！』『元気ーて、顔みたらわかるヤロ。いま一番働いとるンやないけ一生（？）のなかで！』『そンなん知らんでええ！』『何言っとンねん物事の本質をちゃんと拘ってないやないか！』**と恐らく口立てで収録したと思しきリアクションが返ってきます。★川会長は★藤氏と違い、口調法でもないので所々聞き取れない個所もあり、試しに『歌って？』と話し掛けると**『しゃーないなーホンマに……チャーンチャンカチャカチャカ…ハナサキハナチルヨーイーモー……』**………。★サオちゃん、少し機嫌が良くなったみたいで**『ナニして遊ぶねン』**と聞いてくるので**『クラブ★！』**と答えると**『クラブ……！（笑）これは！　アホなコトばっかし言うて』**途端にうろたえるコケティッシュな面もあったりなかったり。何だかイヤミな爺サマの口慰みに参加しているような気分にさせられますが、反応するキーワードが極めて偏っており**『リストラ』『ネットワーク』『ベンチャー』『上場』**などビジネス関連の話や★ＳＫグループの会社・役員の名前に反応しますので、★サオちゃんに**『オウお前、うちの会社の中で誰のコトを知っとるのや？』**と聞かれ、某★さんについて話を聞くと**『あぁ★サンか……★サンはナー、頭もエエし天才ヤけども、経営はムツカシイなー』**。ああっ急に面白くなってきた！　ココら辺から俄然盛り上がってきまして**『★交氏』『泥臭い。経営にはちょっとムリじゃないかと』**。**『★川専務』『言うてみりゃ忠犬ハチ公みたいな』**と、撫で切りのようなコメントの応酬に獅子丸思いつく限りの会社や関係者の名前を挙げておりますと、そのうち**『お前がアカンと思う会社はどれや』**と聞かれ、恐る恐る**『★★★』**と答えると★サオちゃんに死ぬほどボロクソ言われましたとさ。この辺の事情が分かんないとこれは面白くもナントモないと思いますけど、★川会長が多忙を極めて面会できない場合とか、ドヤされてしまいそうな報告がある場合の格好のシミュレーションになるかしら、と一瞬思ったのち、ソンナわけなんかある筈ないと考えてると、突然★サオちゃん**『ナンボ儲かンねんコレで？』**。知るかっつの！（終わり）



半笑いの肉声を発する★川氏ーマン。高齢のためか、もごもご話すので何言ってるかわかりまへーん。



画：南敏久

★り継ぐ経営 特別編（ジャンル不明）
メーカー：★★★★★／機種：ドリームキャスト／価格：★★★★★／
発売日：★★★★★

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

第5回 森次めぐみ

(QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡)

メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'97年6月27日

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの思いを永久保存します。

ギャルゲー登場以前から、女の子というのは物語にくっつく華であり、刺身のツマが如く、なくてはならないモノだ。だから、ゲームでも、ドラマでも、必ずいるのがヒロイン。ギャルゲーでは、出る女の子すべてがヒロインで、どれに萌えたらいいのかわからず、物語うんぬん、ゲーム性うんぬんよりもそのヒロインの可愛さだけが取りあげられ、「絵だけゲー」なんて言われることも少なくないが、そんなギャルゲーに飽きた今となっては、なぜかギャルゲーの女の子よりも、そういったゲームにちょっとだけ出てくるヒロインのほうが、かわいいと感じることが多いような気がしないだろうか。

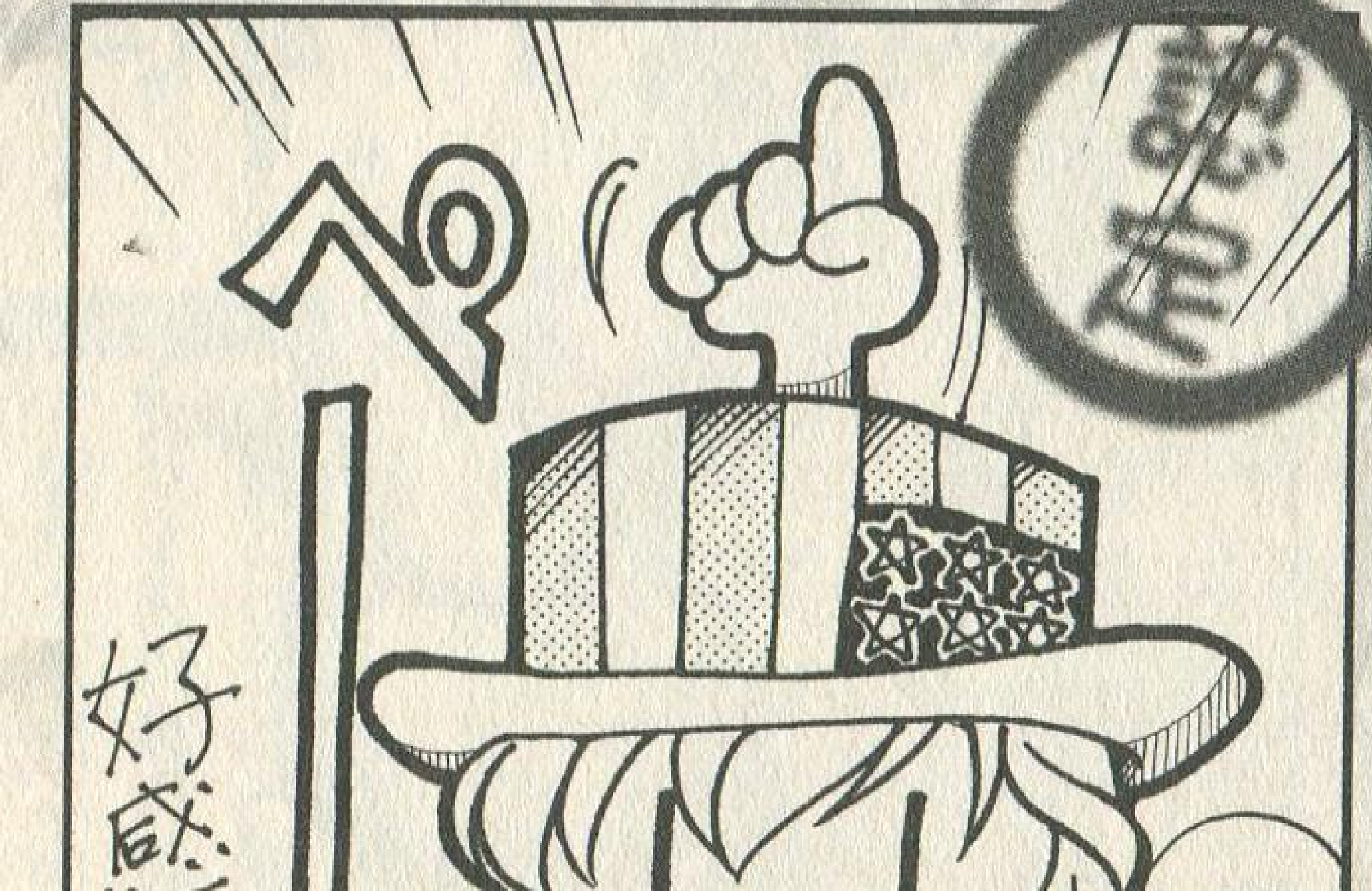
そんな時代を先取りしてか、まったく意識しなくてか。'96年というギャルゲー史創世記に、突如ゲームセンターへ「ですから、美少女恋愛な感じのクイズゲーム」が登場した。これは、サイコロを振ってすごろくみたいなものの上を進めていき、クイズをクリアして、その出目によって女の子と会って、仲良くなる、という単純明快なギャルゲー……なはずなのに、一味違った。

このゲームは、当時人気だった格闘ゲームのような絵柄で、作った会社もまた、格闘ゲームを生業としていて、一歩間違えたら「とんでもない勘違いゲー」だった。

しかし、そうはならなかった。確かにギャルゲーであるから、やっぱりコビは売ってくる。でも、その話の展開は今のギャルゲーとは一味違う。地球防衛軍に勤めてる少女やら、妖精、アイドル……。ひとつひとつはよくみかけるが、そんなヤツラだけしか登場しない、ラヴがキーワードでありながらもベースは少年漫画テイスト全開の物語。僕らの心をつかんで離さない、健気なヒロインたちなのだ。だから、実際に付き合いたいな……なんて幻想は微塵も湧かない。偽善からおきる「萌え」ではなく、今のギャルゲーが失っている、女の子に対しての「憧れ」がこのゲーム最大の魅力となる。

だから、シナリオもだらだら見せない。一言。まるで格闘ゲームのように、ちょっとだけしか彼女たちは言葉を話してくれない。でも、その1つのセリフが、僕のハートに響き渡る。予想もしない無茶な物語展開の中で、健気に生きて、悩む彼女たちがいる。それを見る僕らは、いつもやっているギャルゲーにおけるヒロインが、いかにプレイヤーに都合よく作られているか思い知らされるだろう。そして、こんなことをやっていちゃいけないよ、と、考えさせられ、頑張らなくちゃ、と勇気づけられる。漫画が少年時代の僕らに夢を与えてくれたのと同じように、このゲームは青年、そして取り返しのつかない年となった僕らに、歪曲した都合のいい夢を見せてくれるのではなく、今後生きていくための夢を与えてくれる。計算高くて、卑怯で、偽善こそが正しいギャルゲーが次々に出る中で、このゲームは、ギャルゲーをやりすぎて感覚が麻痺してしまったダメ人間を、澄み渡った純粋さで更生させてくれるための切符なのではないだろうか。と僕は思う。

余談ではあるが、SS版とPS版のアンケートハガキを送ると、発売から1年以上が経過して、いきなり「虹色町のファンCDが出ます」という封書が送られてきた。それはもう、まるで記憶に埋もれた想い出の彼女から届いたラブレターかのようにドキドキし……そのおかげで、忘れられない1本になったのかもしれない。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

エロの星の名の下に　三十路の誘惑

南敏久

第6話『継母調教』の巻

ジャンル：AVG／メーカー：大熊猫／機種：Win95＆98＆2000／
価格：5,800円／発売日：2000年11月2日

去年はメイドに妹、その前は幼なじみでした。今年はきっと「人妻」がキます。いや、キさせます。

　年も明けて本格的な冬に入ってまいりましたが南サンでぶちんのせいか冬の寒さはそんなに苦にはなりません。ただし毎年毎年困っているのが乾燥です。どうも鼻の粘膜に傷がついているらしくこの乾燥した時期になるとちょっとしたことで切れて食事中仕事中を問わずボトボト出血してしまうのです。だから鼻血がたれないようミョーに踏ん反り返った姿勢で自転車に乗っているのを自宅からの道程でよく出会うメガネの奥さんに最近不審がられたりしているんですが、南サンが鼻血を流しているのは決してあなたが魅力的というわけでもあなたに欲情しているわけでもないのでそこのトコロお間違えなく。でも一度デニーズとかで一緒に食事しながらお話でもしたいものですね。イヤ、別にそれ以上何もしませんけど（ホントよ）。

　人妻の味に溺れかけそうな今日この頃なので自然と扱うゲームも『継母調教』、とそっちの方面に寄っていきます。今回の主人公は小さな頃母親を亡くした哀しみをずっと引きずって今も学校に行ったり行かなかったりする半引きこもり状態の青年。気持ちはお察ししますがいつまでも甘えてんじゃねえぞこのヤロウ。そんな彼にある日再びショッキングな出来事が。何とよりにもよってカルロ・ランバルディが猫をモティーフにデザインしたようなファニィな親父が主人公の初恋の人でもあった景子先生と再婚してしまうのです。どうしましょ。憧れの美人女教師がクソ親父と同じ家の中でイチャイチャやってんですよ？　普通なら家を飛び出し夜の校舎窓ガラス壊して回って盗んだバイクで走り出す（↑バカ）ところですが彼は違う。何とか家族として打ち解けようと四苦八苦する景子さんにその荒んだ心をぶつけてしまうのです。

　で、その心のぶつかり合いの表れというのが調教……というか景子さんにエプロンや喪服やブルマーを着せての家庭内イメクラなのですが、いくら荒んでいるといっても死んじゃったお母さんの仏壇の前でしゃぶらせたり縛ったりするのはイカガなものか？　そもそもよくそんな場所でオチンチンが勃つなぁ。変態だよ（自分のことを棚に上げて）。しかもそんなHシーンの間を繋ぐ日常会話のシーンが長すぎ。それぞれの心の揺れ動きを細かく描きたかったのかもしれないけどだったらこんなタイトルで売らないでよ！　もっとエロエロな奴かとカン違いしちゃうじゃんかよモウ。テレ朝の『田原総一朗の異議あり!!』がまだ続いてたらきっと駆け込んでましたね。このゲーム小脇に抱えて。



実母の思い出なんか語っとらんで早く継母に手をださんかい！と絶叫してしまうくらい前フリが長い（怒）。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。『ドラクエ』は借り物だったので聖風の谷から進めなくなった時点で家から消えました。っていうかチョロチョロと仕事が入ってなにかと忙しい年末年始でした。そんな南サンを優しく慰めてくれる人妻募集中。特典としてはバニーちゃんやチアガールの衣装が着られます。

ついに迎えた21世紀！　ゲームはどうなる!?

複眼視点

新世紀拡大版

厳しい市況の続くゲーム業界。
21世紀には新ハードの登場が重なって、明るい未来が……!?

Produced by 武田丸男

第8回 2001年 年末商戦は？

いよいよ21世紀！

20世紀後半に登場した家庭用テレビゲーム機も、文字通り日進月歩の進化を遂げています。コンピュータ・テクノロジーと相まって、年を追うごとに技術的にも企画面でも飛躍的に発展を続けており、いよいよホーム・エンターテイメントの主役に躍り出ようとしています。

21世紀となった今年は、通信機能の充実した新しいハードや周辺機器、新しい携帯ゲーム機の発売などが相次いで予定されており、いよいよ期待も高まるばかりです！　そのような状況をテレビゲーム業界関係者はどのように捉えているのでしょうか？　また、新しいハードウェアの登場は、市場をどのように変えていくのでしょうか？

錯綜する思惑、取りざたされるウワサなど……。少々気が早いかも知れませんが、ゲームユーザー・業界関係者、それぞれの立場から、ハードウェアの動向を中心とした「21世紀最初の年末商戦」を予想してもらいました。

ユーザー代表

【新しいハードはやっぱり発売延期!?】

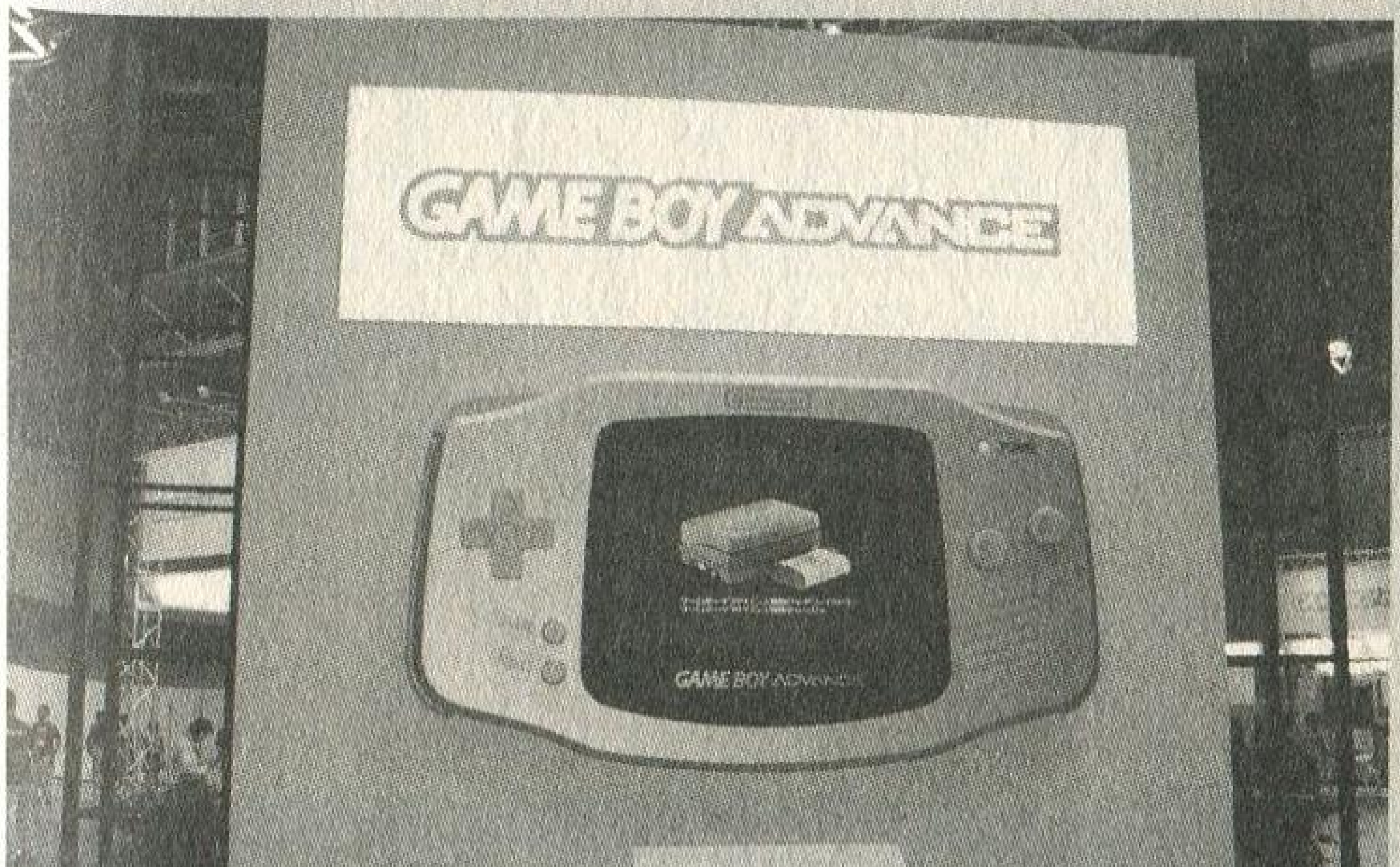
（ヒロシ　21歳　専門学校生）

★任天堂陣営

3月に発売が予定されているゲームボーイアドバンス（以下GBA）が、年末商戦の中心的存在になっていることは間違いないところでしょう！

従来のGBと下位互換性があるというだけでも（PS2とは違う意味で）充分に強みがあり、それに加えて豊富なソフトのラインナップ（12月末現在では不明ですが）や、夏のスペースワールドで見せてくれた画像処理能力の高さ、9800円という価格設定や通信機能（今は何に使えるのか分からないけども）など、「不安材料は皆無」といっても過言ではないと思います。もちろん僕も発売日当日（3月21日ですよね？　任天堂さん！）に買うつもりです。

ただ『ポケモン』『遊☆戯☆王』などの大ヒットによって、携帯ゲーム機そのものがいつのまにか〝お子様専用ゲーム機〟になっており、家庭用テレビゲーム機ユーザーの中心世代（10代後半）のものではなくなってしまった、つまり〝遊べる〟ソフトがなくなった現状自体は、大いに困ったことでしょう。なんとかしないと家庭用テレビゲーム機市場と携帯用ゲーム機市場とが、今以上に分離した



状態になってしまいます。双方がリンクしたりテーマを一緒にするとかいった、「これからのゲーム企画の開発」が困難なものになってしまうところが、非常に気になるところではあるのですが……。

ゲームキューブですか？　多分、今年末には発売されていないでしょう⁉　過去の経験からも、一年間に任天堂から2機種も新ハードが発売されるということは考えられないでしょうから。



★ソニー陣営

PS2の発売から一年弱。ハードの売れ行きそのものは、「まずは順調」といったところなのでしょう。しかし肝心のソフトが厳し過ぎますよね。

僕たちのようなゲーマー（＝テレビゲームに慣れているユーザーという意味）には、『リッジレーサーV』や『鉄拳』の新しさは感じられますが、ソニーさんがアプローチをかけようとしているライトユーザーには「PS2はゲームのできるDVD機」ということでしかなかったのでしょうし、その意識みたいなものは今年の後半になっても変わらないのではないでしょうか？

市場の主流が、ビデオに代わってDVD（ソフト）になることは間違いないところなので、ハードの普及台数は確実に伸びるでしょうが（年末＝1000万台突破？）、昨年の『FFⅨ』ではないですけれど「重厚長大なゲーム」が必要とされる市場環境が現在、果たしてあるのでしょうか（『DQ』は真の〝国民ソフト〟なので、別格↑相当に独断ですが）？

また昨年発表されたPS2用HDDや通信機能なども商品化されて、それなりに（ソニーファンを中心に）普及するでしょうが、通信インフラの問題（ブロードバンドの問題以前に既存のPC陣営の巻き返しなど）で、PS2陣営としては苦戦を強いられるのではないでしょうか。

いずれにしても今年末のPS2は、ゲームソフトのラインナップは揃ってくるものの、「DVDを見られるゲーム機」から「ゲームもできるDVD機」という位置付けになっているのでは……？

★セガ陣営

DC陣営期待のネットワークゲーム『ファンタシースターオンライン』が昨年末に発売されたものの、通信のトラブル面以外に大きな話題として取り上げられることが少なく、この厳しい状況はさらに増して夏頃には「社長交代。役員人事が……」などといった、ゲームユーザーとは関係のないところで（お決まりの）話題を振りまいていることでしょう。

PS2にも言えることですが、ネットワーク環境については通信料金、通信速度など、機器の機能以外の部分での〝PC陣営の巻き返し／競争〟が活発に起きることは間違いないところですので、「ネットワーク機能付きのゲーム機」のポジションはさらに厳しいものになっていることでしょう。

最悪、今年末にはDCソフトって……。これ以上は恐くて書けません。

★その他のハード陣営

ワンダースワンカラー：『FF』シリーズを始めとしたスクウェアのタイトルを基盤にシェア拡大を目指すという作戦も、従来機（白黒機）同様、「50万台」「100万台突破」といった掛け声は随所に聞こえてくるものの、一向にその姿（所有者）を見かけないということになっているのでは？　携帯電話につなぐ通信機能に関しても、携帯電話単体の機能がワンダーゲートの機能そのものを上回ってしまいそうで、残念ながら……というところではないでしょうか？

Xbox：ズバリッ！　今年末＝未発売!!

メーカー代表

GBAはソフトの値段次第!?

（タケリン　41歳　業界歴12年超）

★任天堂陣営

GBからGBAへの移行は、GBがカラー化された時と同様に、GBAにも下位互換機能があることからも、スムーズに政権交代が行われることは間違いないでしょう。

昨年後半あたりから携帯電話の機能や性能が著しく向上してきたことで携帯ゲーム機の存在を危ぶむ声（外野席からですが）もありますが、GBAの持つ映像表現能力や処理速度の速さなどの本体機能のポテンシャル、さらにはライセンシーも含めた豊富なソフトラインナップによって、「さすが本家携帯機！」と衆目を唸らせることになるでしょう。

ただ通信機能ということになりますと、突然具体性に欠けますので、「まだまだこれからの機能」ということになるのではないでしょうか。それ以上に「子供向けゲーム機」としての位置付けが強い携帯ゲーム機市場に通信機能を強引に持ち込んだことが、ゲーム企画の焦点をボケさせることになるのでは……？

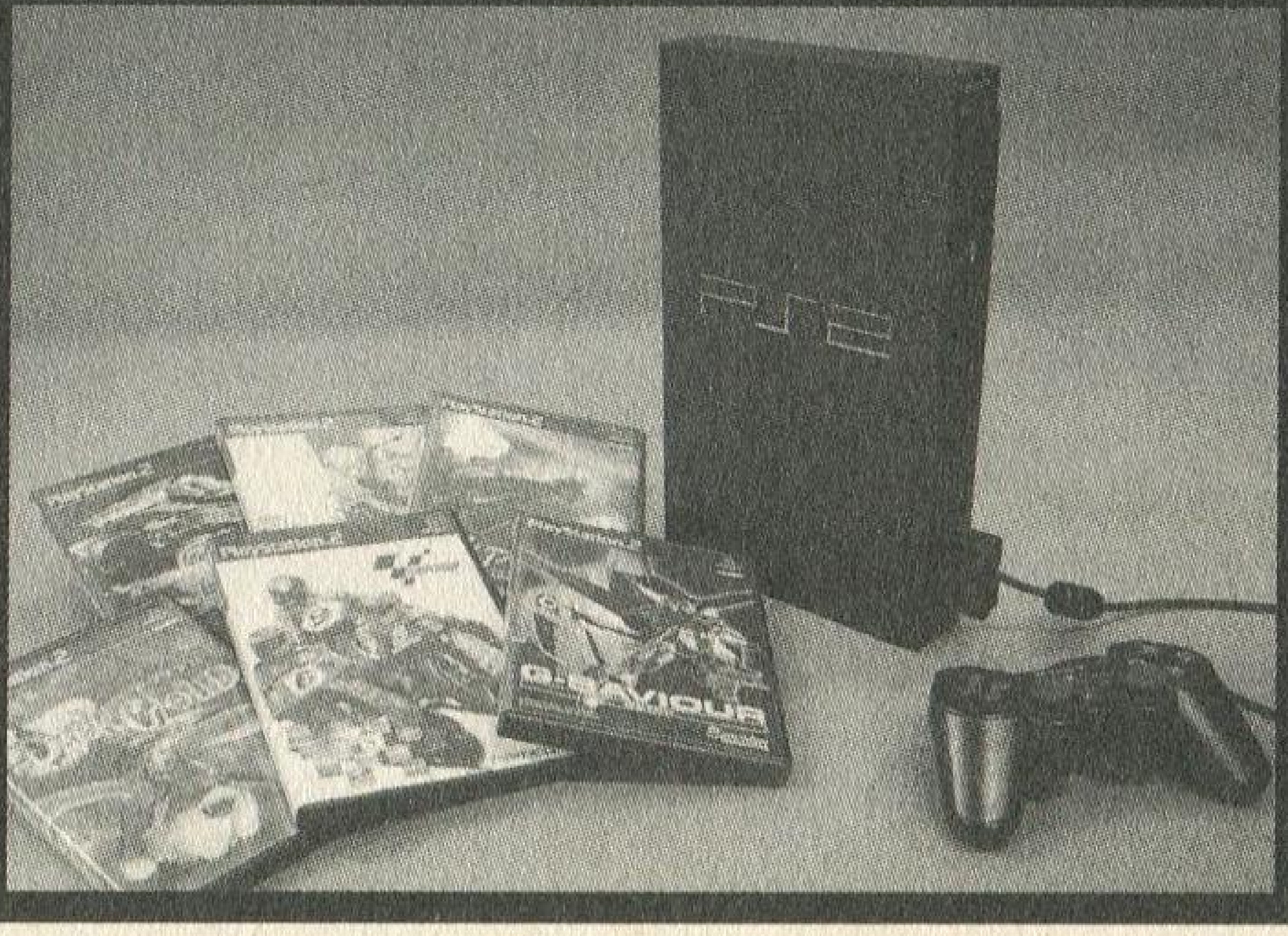
昨年夏に発表された9800円という価格も含めて、GBAには死角がほとんどないように思われていますが、唯一の懸念材料と思われるものがソフトの価格です。一般ユーザーの方々には見えない部分ですが、通常のソフトメーカー（ライセンシー）にとって、カートリッジの製造費（OEM製造費）として任天堂に支払う金額には膨大なものがあるのです。もちろん、それが任天堂の経営基盤にもなっており、またソフトの価格そのものを設定するのも各メーカー自身です。しかし、GBのソフトがCD-ROMに比して高額なのは、この製造費に起因するところが大きいのです。

前述したように死角がないかに見えるGBAですが、少なくとも2000年末の現段階では、ソフトの値段に関してまったく未知数の状態です。豊富なソフトラインナップにも支えられているGBAにとって、この問題点のみが、年末商戦の圧倒的主人公として君臨できるか否かの分岐点になっているかと思われます。

ゲーム市場全体にとっても、大きな話題と活性化をもたらす可能性の高いGBA。3月21日の発売が待ち遠しいものです。しかし一方の、ニンテンドウ64に代わって待望されているゲームキューブについても触れないわけにはいきません。

64DDも含めて国内市場において、惨敗といっても過言ではなかったニンテンドウ64でしたが、世界の家庭用テレビゲーム市場の10%強をニンテンドウ64のソフトが占めている現状からも――そして国内とのバランスを図る意味においても、しばらくは発売を見合わせるのではないでしょうか？

昨年の夏に任天堂自ら発表したように、ゲームキューブの情報公



開は、5月にアメリカで開催される「E3」になります。それは任天堂の視点が国内よりも海外に向いているという証でもあります。

ソフト開発とのバランスを最重要視する陣営でもあることから、日本国内はしばらくお預け、ということになるのではないでしょうか？

★ソニー陣営

大容量ハードウェアを満足させるためのソフト開発とそれに伴う膨大な開発経費、そして大ヒット

どころか中ヒットも困難になりつつある市場環境。

20世紀終盤にテレビゲーム業界が直面したこの〝壁〟を乗り切る政策の確立こそ、PS陣営が生き残りをかけていくために、早急に立ち上げなければならないテーマであります。

DVDソフトの充実に伴い、PS2のDVD機としての普及に、さらに加速がつくことは容易に想像されることであります。さらに他陣営の動き次第によっては、現行機のプライスダウンも考えられます。このように「家電製品としてのPS2」は順調に推移するのでしょうが、「ゲーム機としてのPS2」は一体どうなるのでしょう？

ソニー本体・SCE・ソフトライセンシー、それぞれの思惑に生じているズレが、来年末にはさらに拡大してしまう可能性は大きく、そこにこそ〝PS2〟陣営の今後を占う鍵があると思います。

ゲーム機としてのPS2の浮沈は、そのままテレビゲーム業界の明日をも示しています。技術的な発展を追い続けてきたテレビゲーム業界の抱える問題こそ、現在のPS2陣営が抱える問題でもあるのです。それは我々にとっても死活問題に発展する可能性がなきにしも……。



★セガ陣営

家庭用テレビゲーム機の持つネットワーク機能がPCのそれを凌駕できるのか、または同等の機能を（近将来的にも）所有しながら価格面でもPC陣営を圧倒できるのか？

同社も表明しているように、DCの生き残り作戦は、同機の通信機能およびソフトを含めたネットワーク環境にあることは明白です。ネットワーク機能を最前列に打ち出しながらも、ユーザーの心情としては「サターンの後継機」であることを追い求められてしまう現状。

DCの抱える問題は同社の今後に直結しているだけに、問題があまりに大きすぎ、安易な評が困難ですのでこのあたりで……。

★その他のハード陣営

Xboxについては、流通の問題・ビジネスの枠組みなど、（年末の時点では）これからといったテーマが多く、安直な論評は差し控えます。しかしいずれにしても国内の市場に即したビジネスを導入できない限り、大手ソフトメーカーが参入を表明したところで年末の話題になることは困難なのでは？

WSの年末は、ソフト＝スクウェア次第ということで……。

両者を俯瞰して…

どのような形でテレビゲームに関わっているかによって、今年末の予測が違ってくると思います。

ゲームを楽しんでいるプレイヤー、ゲームをビジネスにしている人たち……。

でも「GBAが年末商戦の中心軸になる」という見方では双方の意見が一致しており、それは市場予測としても恐らく間違いないところでしょう。

一方ではゲームキューブに対して……といいますか、国内のテレビゲーム市場に対しての任天堂の評価に、ここ数年で大きな変化が生じたことは間違いありません。そのことがゲームキューブに対する期待にも結びついてくるでしょうし、現状では……。厳しいですね。

PS2はゲーム機としても、またゲームそのものに関しても見直さないと思わぬ苦戦を強いられそうな……。

Xboxの優位はライセンシーの数です。しかし「数」だけで言えば3DOも多かったという記憶があります。やはりソフトの内容次第でしょう。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Writing by 在嶋飛雲

血みどろ指数 0 250 500 750 1000

889貫

Sacrifice獣八

『デビル インサイド完全日本語版』



ダラダラドロドロの血みどろコラム　21世紀も正義は勝つぜ！　の18回！

『バトルランナー』って映画を知ってるかい？　無実の罪を着せられた男が、TVの殺人ゲームショー『バトルランナー』に出場することになり、〝地獄の寿司職人 サブ・ゼロ〟や〝電飾ブリーフ男 ダイナモ〟など、イカレポンチな敵と闘うナイス映画だ。きっと主演のシュワルツェネッガーも原作のスティーヴン・キング（小説とは内容が違い過ぎるが）も、自分の経歴から抹消したい映画だと思うけど、そうは問屋が卸さない魅力（笑）に満ち満ちた作品なのだ。

今回紹介する『デビル インサイド』は、ホラー版『バトルランナー』みたいなもんで、まんまあのノリがゲームになったかのようなファンキーなバイオレンス・ソフトだ。

俗悪TV番組「デビル インサイド」のレポーター／デイブは、カメラマンと一緒に（この辺は『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の影響か？）、とある屋敷へと取材にやってきた。この屋敷こそ、死刑になった連続殺人鬼ナイト・ハウラーの魂が巣くう場所であり、その魂に引き寄せられた悪霊どもが群がる空間なのだ。そしてもちろん、その内部を探索しつつ魑魅魍魎どもをブチ殺していく姿は、全米に生中継されている。

ケバいおねぇちゃんが軽快な音楽に乗せて踊る安っぽいスタジオセットから始まり、司会者ジャック・T・リッパーのタイトル・コールなど、もろアメリカのバラエティ番組そのもの。デイブが敵を倒し、血の雨を降らせると、観客から歓喜の声があがり、視聴率がアップする！　また、オン／オフ設定が可能なスペシャル・フィーチャーとして、〝モーション・ストップ〟と呼ばれるオプションが用意されている。これは『マトリックス』で有名になった、あの「タイム・スライス」（人物などの動きがピタッと止まって、カメラが回り込むヤツのことだ）のマネなんだけど、カッコいい殺し方をすれば、やっつけた敵と飛び散る血飛沫が、空中に静止したまま、回り込んで見せてくれる……まぁ、CGでコレをやるのは実に簡単なんだけどね。

また、デイブは女悪魔ディーヴァへと変身できるのだが、その際に巻き起こる観客たちの〝ディーヴァ・コール〟もアタマが悪くてグーだ！

実はこのゲーム、アクション・アドベンチャーの傑作『アローン・イン・ザ・ダーク』の作者ハーバート・シャルドーがシナリオを書いているのだが、彼に何が起こったのだろう？　前作のダークなラヴクラフト色とは打って変わって、ブラックなユーモアに彩られた確信犯的なバカ度の高さはちょっと驚きですらある。本当に映像・音響・演出からシステムに至るまで、絶妙なくだらなさ加減だ。そしてそれこそが、バランスやマップ・デザインの若干の難を補って余りある魅力と言えるだろう。

さぁ！　それでは皆さんご一緒に！　「ウェエエルカム・トゥ・デェヴィィイイル・インサァアイドッ!!」（絶叫）

PROFILE　在嶋飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。最近HP（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）の更新が非常に遅くなってるのは忙しさのせいさ！

デビル インサイド 完全日本語版	メーカー：メディアクエスト／機種：Win95＆98／価格：7,800円／ 発売日：2000年11月23日

Written By タニグチリウイチ

第11回 Not Digital

R／C BUTTANK－02 90式戦車

「大きいことは良いことだ」とか「大は小を兼ねる」だとか。世の中にはどちらかと言えばデカいほうが良い、あれこれ付いていたほうが良いといった風潮がある。男だったら背の高い奴が背の低い奴よりもてるし、女だったら胸の大きい娘のほうが大多数の男に喜ばれる。

だが本当にそうなのか。「否。断固として否」と叫ぶのは、身長は全国民平均に届かず、毛量は同年平均を下回るAさん（35歳）。サッカーのマラドーナは170㎝にも満たない体で数々の奇蹟を演じたし、五体が不満足な某君が売った本の冊数たるや。

小さくたって少なくたって勝てるんだという証拠は他に幾らでもある。昔の人も言っていた。「大男、総身に知恵が回りかね」。デカけりゃ良いってもんじゃない。

なんて御託を並べて何をイキんでいるかと言えば、それはラジコン戦車の話。去年の夏あたりから話題になっているラジコン戦車に東京マルイの「1／24 RCバトルタンク 陸上自衛隊90式戦車」というのがある。その最大の特徴が、ラジコン戦車の癖にちゃんと弾が撃てること。戦車から弾が出るのは当たり前だけど、ラジコン戦車で弾が出るのは珍しい。おまけにエアガンで有名な東京マルイのポップアップシステムを組み込んであるとあって、ラジコンマニアにガンマニア、戦車マニアが飛びついた。

けれども悲しいかな。1万4800円もするラジコン戦車は、懐具合でも同年輩平均に及ばないAさん（35歳）には手の及ぶ代物ではない。玩具店に積み上げられた「90式」の周囲を、もの欲しげな顔してぐるぐると回りながら、悲しい思いをしていた目に飛び込んできたのが、別のラジコン戦車だった。それがトミーの「R／C BUTTANK－02 90式戦車」。東京マルイと同じ陸自の主力戦車をモデルにしていながら値段が3980円と安い。それでいてラジコン。でもってBB弾も発射可能。そこでひらめいた。これなら勝てると。

10㎝にも満たない全長は、逆に見ればそれだけ機動力が高いということ。東京マルイの「90式」と対戦した場合、相手の25mなんて射程が逆に仇となり、42㎞の射程距離を誇る46㎝砲を備えながらも群がる飛行機の的となって撃沈した戦艦大和のごとく、射程5mのトミー製「90式」に横っ腹ブチ抜かれて轟沈（戦車だから沈はないか）するに違いない。値段にして3分の1以下のラジコン戦車で得る勝利の快感を、頭の中でシミュレーションしては悦に入る。ムフフフ。

が。人間だったら背の高低にかかわらず天才は生まれても、玩具には値段の高低にかかわらない勝利なんてものはなかった。このトミーの「90式」。何と右にしか曲がれないのである。そして正面にしか弾を撃てないのである。砲塔の部分から内部に落とし込んだBB弾を発射機構へ送り込むためには、手元のリモコンで2つあるボタンの1つを操作して、戦車の右キャタピラを逆回りさせ、車体をグルリと1回転させなければならない。でもって送り込まれたBB弾を発射するには、残るもう1つのボタンを押して戦車を前進させなくてはならない。懐近くまで近寄っても、そこでグルリと1回転している間に相手はスタコラ逃げている。撃ってもすでに5mの射程外。これでは勝てない、勝てっこない。「小男は、総身の知恵もたかが知れ」。そうだよなあ。

もちろん小には小なりの楽しさもある。周波数の違う2種類の戦車を両手で操作して、備え付けの的に向かってBB弾を撃ち合って遊ぶことができる。BB弾も飛ぶ距離が短いからなくなったりせず、すぐに拾い集められる。そもそも日本の住環境で1／24の戦車なんか楽しむ場所があるのかい？と考えると「R／C ブッタンク90式」、これでなかなか捨てたものでもないらしい。狭い部屋を広く使えて、床を走るネズミやゴキブリを撃って遊べる実に日本人向きの玩具だと、その素晴らしさを負け惜しみじゃなく讃えよう。



R／C BUTTANK－02 90式戦車（トミー）／
価格：3,980円（税別）／発売日：2000年10月26日
走る、曲がる、弾が出る――それだけで充分楽しいけど、上には上があると思うと、やっぱり寂しいものがあるんだよね。

タニグチリウイチ：'65年生。いろいろ記者。「SPA！」「電撃アニメーションマガジン」で書評、WEBマガジン「TINAMIX」（http://www.tinami.com/x/）や「ゲーム批評」と判型のよく似たゲーム誌でイベントリポートなど連載。

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲー NETWORKS

第8回 EVER QUEST THE SCARS of VELIOUS

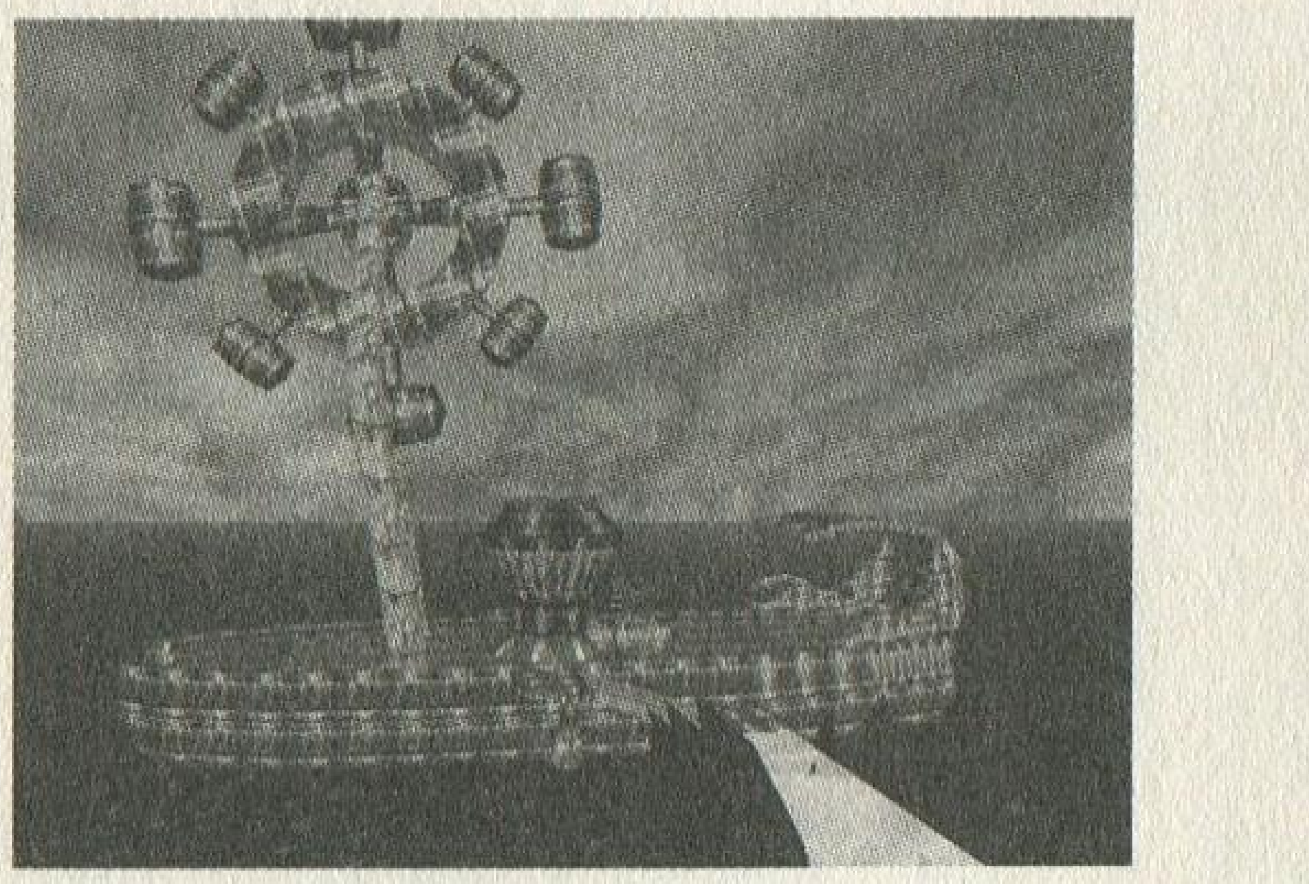


ジャンル：RPG
メーカー：UBI Soft
機種：Win95以上
価格：3,800円
発売日：2000年12月22日

公式サイト

http://www.station.sony.com/everquest/

昨年末、私が寝てもさめても遊び続けてはや1年10ヶ月程経つ『EVER QUEST』（以下『EQ』）に更なる拡張版『EVER QUEST THE SCARS of VELIOUS』（以下『SoV』）がリリースされた。世界でアクティブアカウント数（実売数の中で実際にゲーム登録され毎月の課金をしているユーザー）が30万人を超え、名実ともにネットワークゲームNo.1に位置するこの『EQ』のおもしろさはこれまでも何度かお伝えしてきた。ネットワークRPGの中に生きていると実感させる世界観と全てが3Dで構成されたゲーム内容に、世界の広さを旅し、友情・憎悪、そして世界の源流である神を知り、いつしか明日もまた帰ってこようと、確かな精神的暮らしを私はし、安らぎさえ覚えてしまうほどになっていた。たかがゲームという言葉ではくくれない。そう、ゲームが生きているのである。



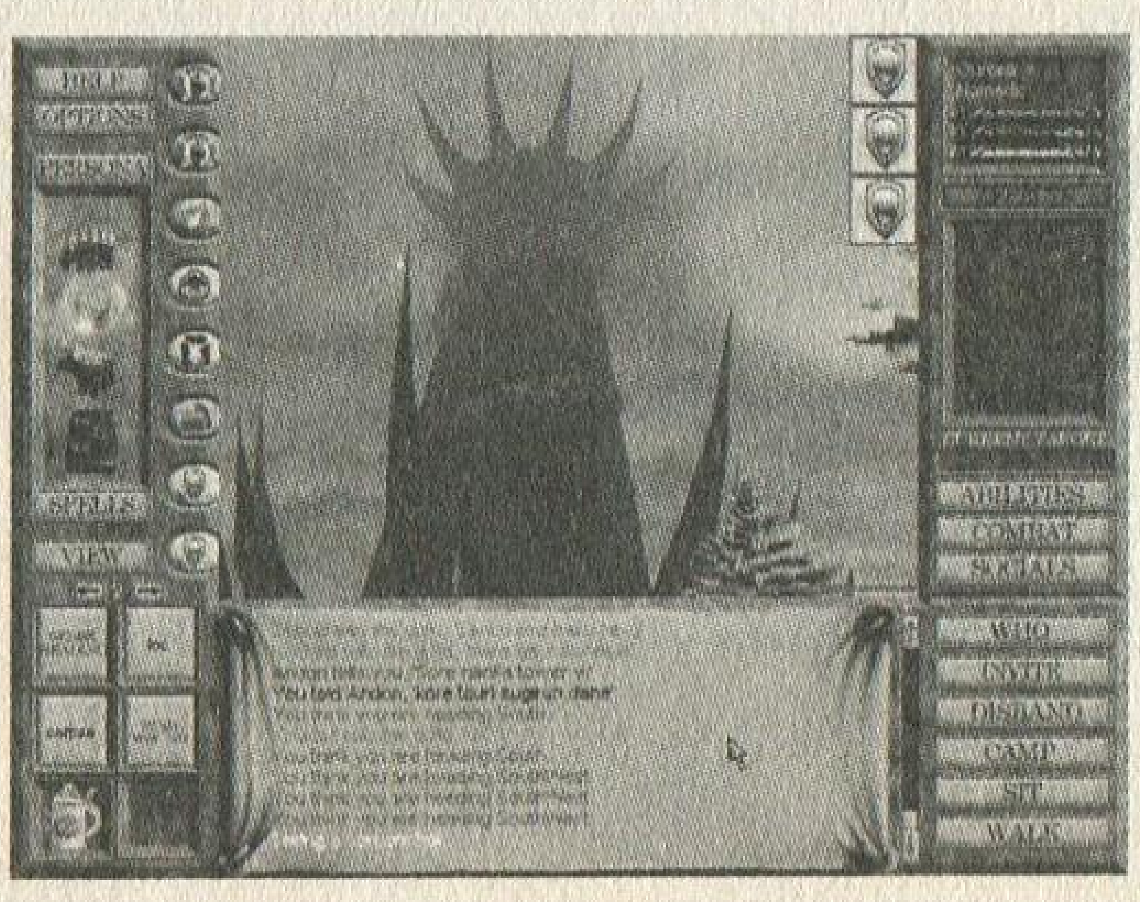
『SoV』の発売前からすでにゲーム内にパッチが何度も当たり、新しいNPC・見知らぬオブジェクトが追加され、期待感をあおっていた。そして2度目の大型拡張版としてリリースされた『SoV』は、これまで以上に、より世界が複雑に絡み合った叙情詩を感じさせるクエストが豊富に盛り込まれ、忘れ去られていた太古の大陸が発見されるというものであった。

新しい大陸は一面雪原が広がり、これまでに見られたモンスターの生態も、寒く凍てつく世界では様変わりしていた。新たに追加された15ゾーンはどれも広く、ゾーンに配置された新たな敵の存在もあり、探検するには相当な時間を費やすであろう造りになっているのだ。

また、これまでのゲームシステムを大きく見直し、経験値ペナルティーの一部削除・プレイヤーのレベルが上がることであまり利用されなくなってきたダンジョン構成の見直しと経験値獲得量の引き上げなど、間口を広くし新たに増えつつあるユーザーに遊びやすい仕様へとなっている。そして、ゲームはまだまだ変化していく。

私のキャラクターもLv51を超え、マジシャンを卒業。クラスチェンジして今はエレメンタリスト。ちょっとした巨人ぐらい無傷で倒せるほどに強くなってきたので、さっそく仲間と新大陸目指して氷壊船に乗り込んだ。雪振る寒空の景色の中、船はたどり着いた。鋭い刺がいくつも伸びた闇の塔がそびえ立ち、進む大地には白いドラゴン達がうろうろしている。視界の悪い雪に阻まれながら、いくつもの敵を倒して進むと、そこには見たことないほど大きいドラゴンの骨でできた巨大な橋が天に向かうがごとくかかっていた。果てない冒険がこの先にありそうだ。聞けばまたいくつもの神が降臨しているという。

この一段と広がった世界を遊んでみてほしい。ことにRPGが好きなユーザーには新しい感動が生まれるかもしれない。オンラインでつながった世界は、こもってしまうノルマを課せるだけになってしまったコンシューマRPGにはできなかった、開放された予測できないスリルと感動の瞬間を感じることができるのである。



Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

2001年2月号　好評発売中

隔月刊 パソコン批評

第1特集　創造する新世紀テクノロジー!?

遂に来てしまった21世紀。夢物語のように思われた「ロボット」・「ウェアラブル」・「ネットワーク」がいよいよ現実となる。果たして我々はこの新世紀と共生できるのだろうか？

- 新世紀のコンピュータとヒトとの新たな共生関係とは？
- ネットワーク社会がもたらすホームサーバ時代の到来
- 新時代におけるロボットと人間との新たな関係とは？
- ウェアラブルが実現する次世代のパソコンのあり方とは？　その他

第2特集　乱立するメディアと規格　ユーザーは何を選ぶべきか?

時代の流れは磁気メモリから光メディアへと動きつつある。
値段の安いCD-R/RWか、さまざまな規格が入り乱れるDVDか、それともソニー恒例、独自規格で飛び入り参加のDDCDか…。『標準』の看板を受け継ぐのは一体どのメディアなのか!?

- リムーバブルメディアの歴史
- CD-R/RWの登場とその進化
- DVDの登場とその特徴
- 規格未だ固まらず
  DVD-RAM普及の見通し
- 2倍容量のCDメディア
  DDCDの市場獲得はなるか

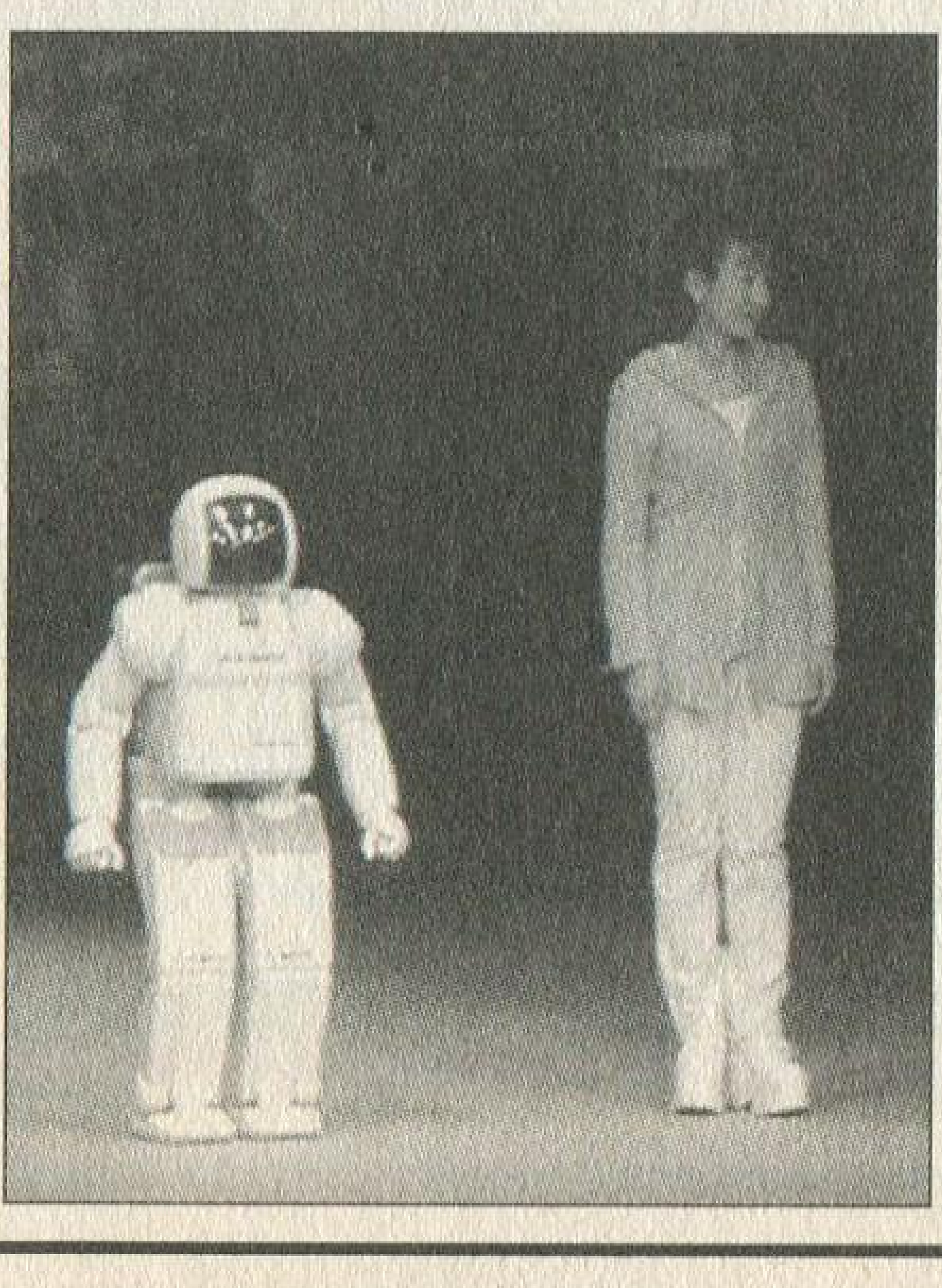


小特集

- 地下に潜る良質オンラインソフト
- ヤフーオークションが喚起する
  インターネットの諸問題
- 画素数が落ち着き始めたデジタルカメラ
  今が本当に「買い」なのか?

ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調!!

A5判／130ページ
定価880円（税込）



●次号予告

制作好調　2001年4月号

ここでもう一度振り返ろう!

20世紀パソコン史

ご期待ください。　3月3日発売

編集・発行　㈱マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
http://www.microgroup.co.jp

ゲーム制作大型ドキュメント企画

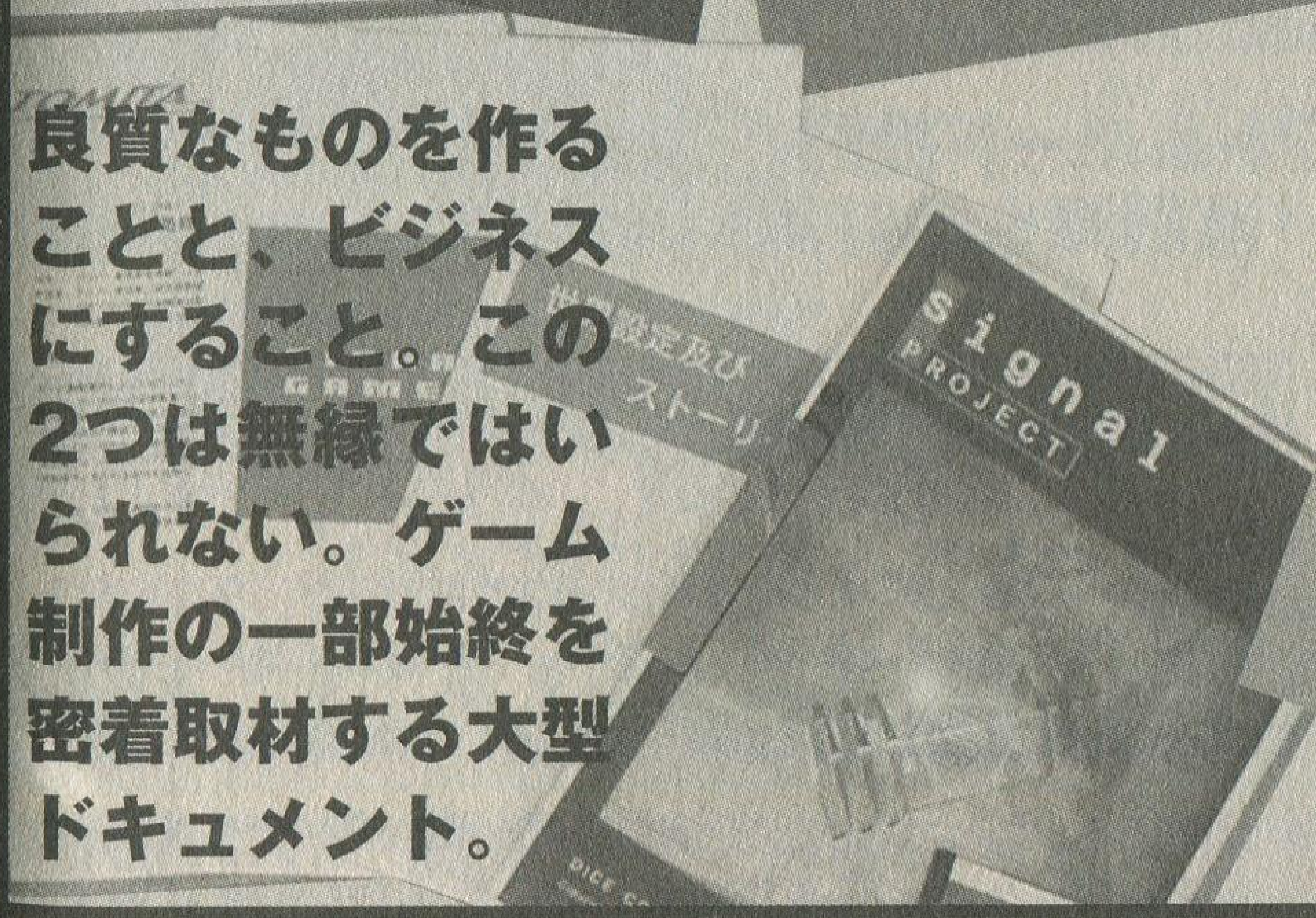
ダイスの挑戦













良質なものを作ることと、ビジネスにすること。この2つは無縁ではいられない。ゲーム制作の一部始終を密着取材する大型ドキュメント。

第6回 ゲームの音の作り方

『シグナル』プロトタイプの制作状況

MMCA（財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会）の資金援助（予定）を受けた『シグナル』制作プロジェクトは21世紀を迎え、プレゼンテーション用のプロトタイプ制作が佳境を迎えようとしている。

まず、その進行状況をダイスのゲームディレクターであるサイトウ氏に聞いてみた。

「スタッフ的な変更は特にないです。4℃側から小倉さんは演出に専念していただいて、“監督はサイトウさんがやってください”と言われました。細かい動画の指定とか、ゲームに落とし込む上でのフィルムの使い方とか、『シグナル』最大の特徴である映像のバージョン違いの制作と、そこで使う音やSEの管理の仕方まで考えると、そのほうがいいだろうなという話で線引きがそうなりました。細かい注文の部分でわりとこちらからの指示がありますし、そのほうがキッチリまとまると思います」

前回の取材からニュアンス的に大幅な体制調整とも見受けることができるが、「昔やってたんで、そんなに困りはしないんですけど、撮影という行程がなくなってる時点で、浦島太郎状態です。はあ、そうなんですか？　みたいな。動くものとかアニメーションに関しては、全部小倉さんにチェックしてもらいます。僕はトータル的な最終判断ですね。素材が全部あがって、それをどう料理するかというところを最終的に決めるのが仕事だと思っています。編集のタイミングであるとか、そういうのが、基本的に僕のところでやらないとできないですよね」と、サイトウ氏はいたって落ち着いた状態で話してくれた。スケジュールに関しても「今のところ、“もうだめだ”という絶望感はないです。システム部分が問題なければですけどね。それといくつかは、現状の完成したものでのプレゼンテーションの準備も進めています」

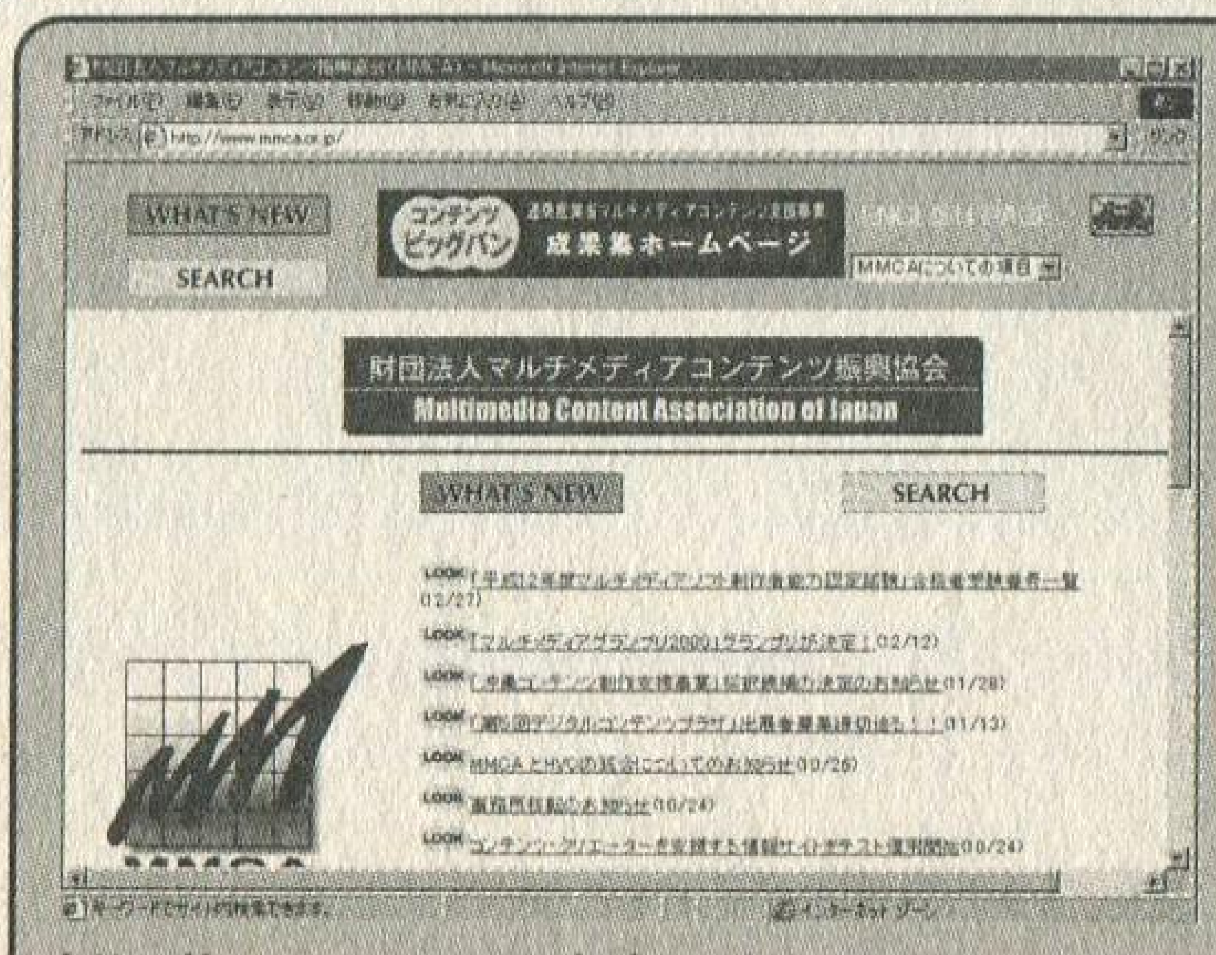
プレゼンテーションに関して、ダイス取締役社長の小關氏は、「いくつかのメーカーさんへの持ち込みが決まっているので、今、どういう企画書を送ろうかと考えているところです。正攻法でいくと、テーマが堅いので、またまた嫌がられちゃうかなと（笑）。まぁ、『シグナル』みたいなものは、目的意識があるというか、非常に持って行く先を選びますよね。たとえば、強い映像部門をもっていらっしゃるメーカーさんだとメディアの展開ができて面白いですよね。単なるゲームですよというよりは、アニメでもあるといったほうが、商品展開的な魅力はありますからね」と、新たなプレゼンテーション戦略と持ち込み先を虎視眈々と練っているようだ。

「一昨日くらいに絵コンテがやっとフィックスしました。この絵コンテは普通に見たときに完成するユニットの通しの絵コンテなんですね。たとえばイメージAの場合はこうで、Bはこう再生されるとか、Cはこう再生されるとか、あと、チップの時はどうでとか、多少の注意点とかあったりします。台詞がちょっと違ったりとかもあるんですが、僕のほうでこれをス

◆人材育成型コンテンツ制作事業とは？◆

「人材育成型コンテンツ制作事業」は、通産省が所轄する財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会（＝MMCA）が行っている事業の一つである。

MMCAはデジタル化された映像・音声・文字情報など、マルチメディアコンテンツ関連の産業基盤の確立などを目的として'96年に設立され、中村雅哉氏（株式会社ナムコ代表取締役会長兼社長）が会長をつとめている。



http://www.mmca.or.jp/

ゲーム批評への意見　50円切手を貼るところに何か書いてないとつまらない。（千葉県　ラッキーマニア）

キャニングして全パターンの絵コンテを今週中に作って4℃にお見せしようとは思っています。これが結構膨大ですね。よくよく考えてみたらアニメの1本分なんですよ。まぁ、素材は全部同じものを使うんですが、向こうでコンポジットと言われている撮影・編集の部分で時間がかかりそうです。あと音入れのバリエーションとかもある。

台詞が違っても絵自体は同じものを使うんです。またユニットが組み合わさると新たな絵が追加されたりするんですが、それはどこなのとか普通は分からないですよね。社内でも、僕と北村ぐらいは理解しているのですが、ほかのスタッフはなんだかよくわからないと思いますよ（笑）」

プロトタイプの制作は順調のようだ。ビジュアルやシステムというゲームの核の部分が見え始めて形が整ってくると、次は「音」のことも考えなければならない。今回は、この「音（音楽、SE：効果音）」について取材してみた。

ゲームの音作り

『シグナル』のプロトタイプ版の制作が具体的に進行している中で、ゲームとして重要な効果を持つ「音」をどうするかという段階にさしかかっている。今回、音作りとはどのように行われるのであろうか？

「音楽に関しては基本的にはこちらで用意します。SEとか制作の手配は4℃さんでやってもらうことになりました。というのもアニメフィルムのSEクオリティが明らかに違うんですよ。ゲームのほうが低いんですね。ゲームで音を再生する場合、結局はADPCM（Adaptive Differential Pulse Code Modulation）とかで再生するというのがメインじゃないですか。音楽はお皿（CD-ROM）を回せばいいんですが、SEに関してはやれることに結構限界があるんです。だから環境SEとか感情を表すSEとか、突っ込んで作っているゲームってそれほどないですね。あっても〝わかりやすい音〟とい

CNCとは？

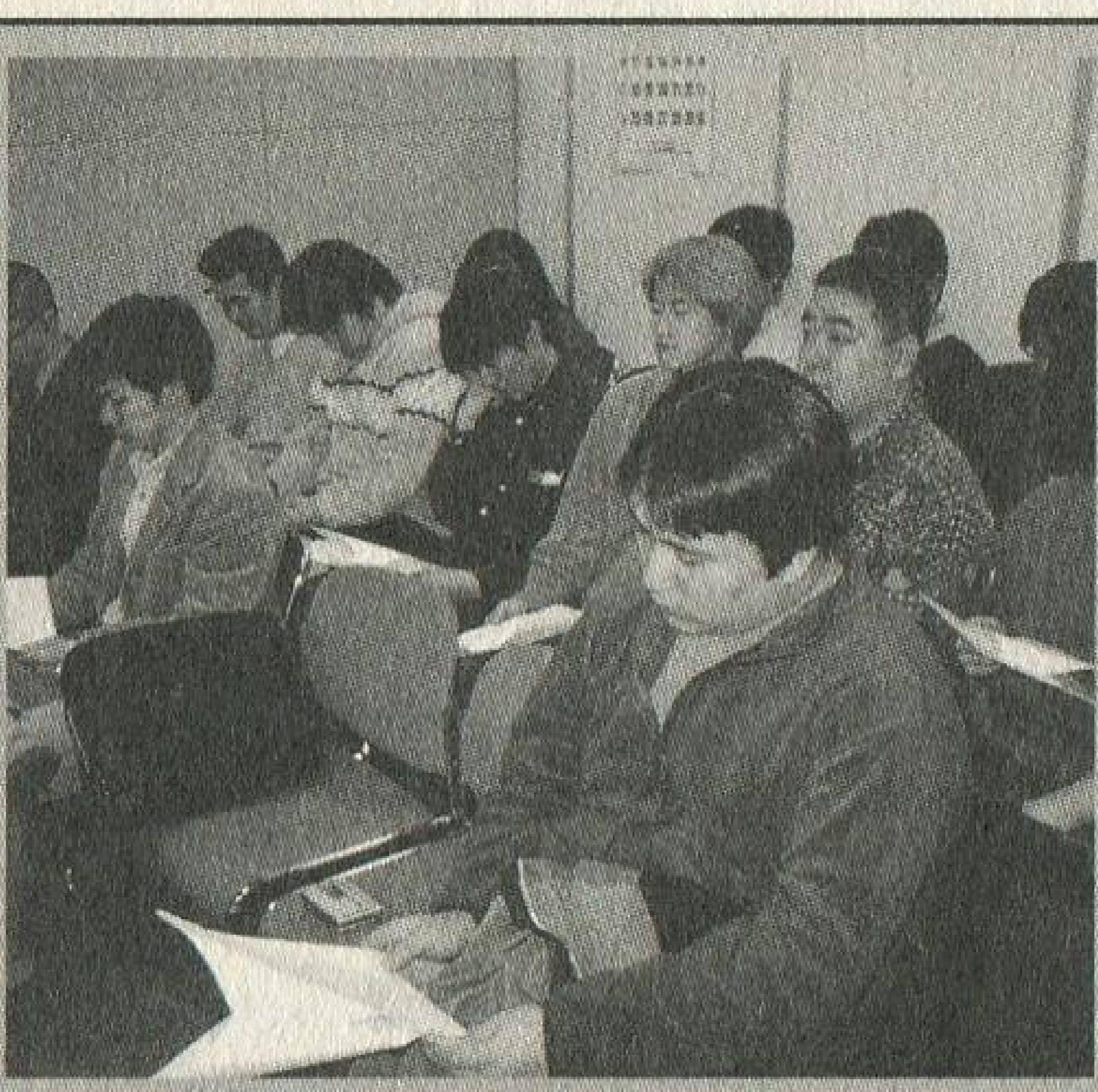
CNC（コラボレイティブ・ネットワーク・クラブ）は、ダイス取締役社長の小關氏が設立した、業界を超えたコラボレーションプロジェクトのこと。

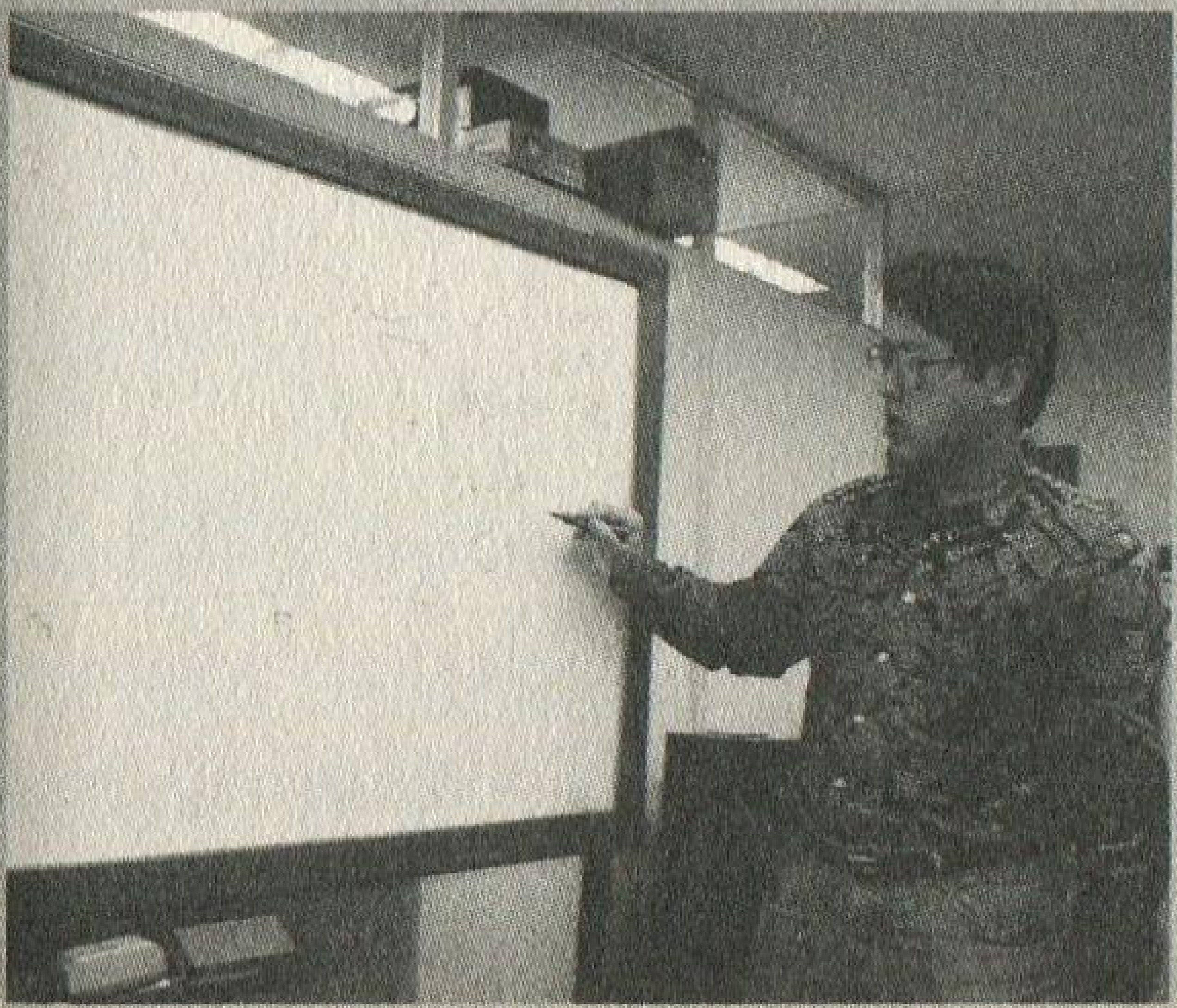
ゲーム業界だけでなく、ゲーム以外のデジタル業界やネットワーク業界、出版、広告、映画産業などあらゆる娯楽に関する業界との協調の中に新たなビジネスを生み出すシステム作りを目指している。

単なる勉強会や形ばかりのフォーラムではなく、ビジネスとして成立させるためにファンドやプロデュース会社の設立という方策をうち立てている。

現在はその趣旨に賛同して集まった大小の企業や個人の二十数社で構成されている。

昨年の12月に、小野憲史（元「ゲーム批評」編集長）氏を講師としたディスカッションを開催。年末の多忙な時期にもかかわらず、数多くのメンバーが参加し講演を静聴していた。小關氏いわく、「今回はゲーム業界の関係者の参加が多かったが、業界の垣根を超えたコラボレーションをしていきたい」とのことだ。





CNCでは講師を招いての勉強会を頻繁に行っている。

ゲーム批評への意見 HPが重いのでなんとかしてください。（東京都　原島 堂）

うレベルなので、アニメフィルムのSEのほうがしっかりしている。あとは声優さんの手配ですとか、フィルムさんが本職なので、そちらのほうに頼みました。もちろん結論を決める時は、僕のほうが立ち会います。

音楽に関してはゲームに付随する部分が多いし、何パターンも作らなければならないので、こちらで作るとかコントロールしたほうがいいんですよ」

なるほど、それぞれの得意分野を活かした役割分担で作業効率とクオリティアップの両面をクリアするということだ。では、人材の確保はどのように行われるのだろうか？



現在所有している枚数があれば、ほとんどの音楽イメージに対応できるそうだ。

「たいがいは人づてで、こういうイメージの音が作れる人がいませんかという探し方です。その場合、基本的にはフリーのスタッフですね。

たとえば大きなゲーム制作会社ですと、社内に音専門のスタッフがいますが、同じ人で何作品も作るとバリエーションが偏りますよね。あと、音関係は需要がそれほどないので、外部の方にお願いしています。音ってゲーム制作2年間の最後の2ヶ月ぐらいなんですよ。ゲームができてないと音って付けられないじゃないですか。ゲームの試行錯誤とともに音を作るのも面白いですが、これまでの経験ではやっぱり最後に音はつけてますね。そうすると2年のゲーム制作プロジェクトで、2ヶ月から長くても3ヶ月の間しか仕事がないということになります。大きな会社ですと何本ものラインを走らせて他のプロジェクトの仕事もできるんですけどね」



LPレコードはそのほとんどがグループサウンズ。サイトウ氏の個人的な趣味がうかがえる。

ここまでの話を聞いていて、ふと疑問がわいてくる。ゲームに関する音が相対的にそれほど需要がないのであれば、その中の競争は熾烈を極めるのではないだろうか。

「そうですね。でも圧倒的に数は少ないんじゃないかな。プログラマとかの数と比べると、少ないと思いますよ。それにレベルの差が激しいですよね」

話題を引き継ぐ形で小關氏も話してくれる。

「ゲームの場合は間に入るサウンドエンジニアみたいな人が、大きく影響しますよね。その人がちゃんとしているかどうかが重要です。出力の限界——内部音源の使用が前提にあるので、作った音をそのまま使用することは難しい。いわゆるサウンドエンジニアと呼ばれる人がかなりノウハウを持っていないと、もともといい音を作っても再現できないんですよ。そして実際に音を作る人もテクニカルに強くないといいものは作れないですよね」

効果音にリアリティを持たせた音を作るのは当然だが、ゲームの場合、作った音をデジタル化することで容量との戦い、表現力とのせめぎ合いがあるということだ。より少ないデータ容量で、効果的な音の演出が実現できるかどうかは、サウンドエンジニアの手腕にゆだねられているのだろう。

「たとえばN64とかCDじゃないじゃないですか。CD-ROMだとそのまま再生できるものも内部音源でどう処理するのかで容量の問題が出ますよね。昔話で面白い体験があるんですけど、ゴルフゲームを作っていたとき、池に〝ぽちゃん〟とボールが落ちた生音を録音したんですね。だけどそれだけでROMがいっぱいになったんですよ。スーファミとかの頃ですね」とサイトウ氏は笑いながら話

す。今となっては笑い話にすぎないが、当時は切実な問題であったことが推測される。しかも、メディアの容量が増えたとはいえ、根本的な問題は現在も同じだし、SEに関する試行錯誤は今後も続いていくのだろう。

さて、ゲームに関する音のなかで、SEも重要ではあるが、作品のイメージを決定づけるという意味で音楽の方向性も非常に気になるところだ。サイトウ氏は『シグナル』に対してどのような音楽イメージを描いているのであろう。

「舞台が沖縄なので、〝沖縄の曲プラスビートの聴いた曲ってどんな感じなんだろうなぁー〟って思っています。近いところで昔でいうと『ジャガタラ』とか。レコードとか引っ張り出してきて、聴き直してみないと分からないですけどね。沖縄の曲ってだいたい民族音楽によっているとか、『喜納昌吉』さんとか、いきなりアメリカの影響をもろに受けている『紫』とかロックバンドになっちゃいますよね。その中間がないじゃないですか。それってどうなんだろうって。なおかつ今風に。かといって今までにないっていうよりも、その作品世界にあわせることを考えています。あとは僕の趣味ですかね（笑）」

まだ、漠然とはしているもののサイトウ氏の頭の中では、すでに『シグナル』のイメージソングが流れているようだ。これら音楽のイメージはどのように構築するのであろう。やはりクラシックからロックまで数多くの曲を聞くといった基本的な勉強から培ったノウハウなのだろうか。

「クラシックも聴かなくはないですけれど、あまり詳しくはないですね。詳しいという度合いにもよりますが、僕が詳しいジャンルはマニアックですね。洋楽もそれなりです。あと、先ほどの民族音楽とかがいいですね。音楽は勉強だと思って聴いたことはないです。小關なんかもいってるんですが、〝なにやっても仕事だよ〟みたいな（笑）。でもほんとに好きで聴いているのはグループサウンズぐらいですね。でも新しいジャンルを聴くのは嫌じゃないですよ。これも楽しみの1つですよね。ちょっとCDの棚とか見てみます？」

そういうとサイトウ氏はおもむろに作業机に案内してくれた。机の2段目がCDでいっぱい。しかも左袖だけではなく、右袖もCDでいっぱいという「すごい状態」になっている。また、机の後ろの一番下は「ウルトラマン」のフィギュアで分からなかったが、LPレコードが占拠している。見事なコレクションにただ感心するばかりだ。

サイトウ氏を見ていると感心することが多い。ゲーム制作に対する真摯な態度もさることながら生きている経験をそのまま創作に結びつけることができる。一見無駄に見えることも決して無駄にはしていない。そこには計算があるというよりも楽しみながら自然と身に付いている感じだ。やはりクリエイターであるからには、それぐらいでないとだめなのだろうか。

「だめじゃないですよ。だめじゃないですけど、ただ、ある種の〝オタク〟じゃないとだめですよね。この〝オタク〟ってのは、昔でいう〝趣味人〟というか、なに

◆シグナル（仮）とは…◆

ダイスが企画・開発を進めている、映像主体のAVG。近未来の日本（沖縄）を舞台としたサスペンス・ミステリー仕立ての内容で、テーマは「科学と哲学」。最先端の科学技術を扱うため、ゲーム業界以外の様々な科学者・研究者に制作を携わってもらう予定。2001年1月14日現在、MMCAの資金協力（予定）を得て、パソコン版ソフトとしてプロトタイプ制作中。発売日、予算、プラットホームは未定。



2001年2月にいよいよプロトタイプが完成する。

かこだわりみたいなものですかね。これがないと、なんだかつらくなっちゃう。自分では〝コレクター〟って言っているんですが、こういうことが好きじゃないと、続かないのかなぁ。たとえば、沖縄の音楽とロックで何かできないかと思ったとき、沖縄の音楽を一揃え聴いてみようかということになるじゃないですか。これがすでに楽しいんですよね。これできっかけができたからまた新しいの聴くとか。そうすると小關に、〝また、そんなに金ばっか使うなよ〟って怒られるんですよね（笑）。これは楽しいですよ。自分の中であるテーマが決まって、それらに関する新しい情報の収集は、半分は仕事ですけど半分は趣味みたいなものですから」

サイトウ氏のもの作りに対する原点をかいま見たような気がする。知的好奇心を満たすことで、新たな発想という創作意欲を生み出している。しかもそれは、仕事だとか義務感だけで生み出すのではなく、自然な術として身につけている。そのあたりの自身の認識についても聞いてみた。

「たぶん20年くらいまえから、クリエイティブってかっこいいとかえらいとかいう時代があって、クリエイティブな仕事をやることはステージが高いみたいな認識があると思うんですよ。単なるサラリーマンとは違うぞみたいなニュアンスですよね。そのために学校にいったり、それこそ専門学校いったりするのはわかりやすい例だったりするんですよね。うちにもそんな感じでくる人もいますけど、この状況を見て『ついていけんわ』となるわけです。それなら単なるＣＧのオペレータとかのほうが、自分にあっているなという感じでやめていった人もいます。だから僕、何度も言うんですが、どっちがいい悪いではないと思うんです。ただ、社会の風潮としてそういうのがあるなっていうのは感じますね。自分らしさみたいなものを押しつけられて育ってきて、じゃ、いざ自分らしさというとデザイナーとかクリエイターとかが自分らしさの1つの方向性になってしまっている。でも別にそんなことないんだけどね。毎日の生活の中でも自分らしさって絶対あるはずなんですよ。家の中で毎日過ごしているだけで楽しければ、その人らしさがあるじゃないですか。

最初は義務感だけでも続くと思うんですよ、読まなきゃ、吸収しなきゃみたいな、でもそう長くは続かない。結局はつらいだけになってしまう。で、周りにもクリエイティブを目指す人がいっぱいいるじゃないですか。そうすると、焦燥感みたいなものが生まれますよね。上昇志向だけが先走って、で、苦しんでる人も多いんじゃないかと思いますけどね。そう意味では僕なんか、全然苦しくないですよ（笑）」

「呼吸をするようにものを作る」。これはダイスの取材中に小關氏から聞いた言葉だが、このフレーズはものを作るクリエイターの理想型を突いた表現だと思う。歯を食いしばっていいものを作ろうとする情熱は必要だと思う。しかし、野心がなければ進歩はない。しかし、情熱を先行させてがむしゃらに無理をしてもいい結果が生まれるとは限らない。無理をすることで自己満足は得られるが、それは決して「いい仕事」ではない。であれば、世の中に通じる自分のスキルを見極めて、そのスキルで勝負をする。もしくは考え方を変えて、自分の体質改善をし、改善した体質が受け入れられる環境を作る努力をするべきだ。これは、ゲーム制作に限ったことではなく、自分がこれからの人生を楽しく生きるための手法の1つであると考える。

＊　＊　＊

本誌が発売される2月に『シグナル』制作プロジェクトは、プレゼンテーション用のプロトタイプを完成させる予定だ。さらに、香港のＧＴＥＣというゲームカンファレンスに斉藤氏がゲストスピーカーとして招待され、シグナルの発表を行うことになった。同時開催されるｉＤＥＡ２００１というゲームショーへの出展も決めた。世界での評価は？　出資者は集まるのか？　今後の展開を引き続き取材していきたい。

（編集部）

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

ファンタシースターオンライン

ジャンル：RPG／メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：6,800円／発売日：2000年12月21日

吉田龍司　プレイ時間：20時間

他者と作り出すコンテンツは果たして主流になりえるのか？

賞賛すべき出来。しかしゲーム特有の、完全な虚構の世界を遊べる楽しさがなければ、ネットRPGが主流になるとは思えない。

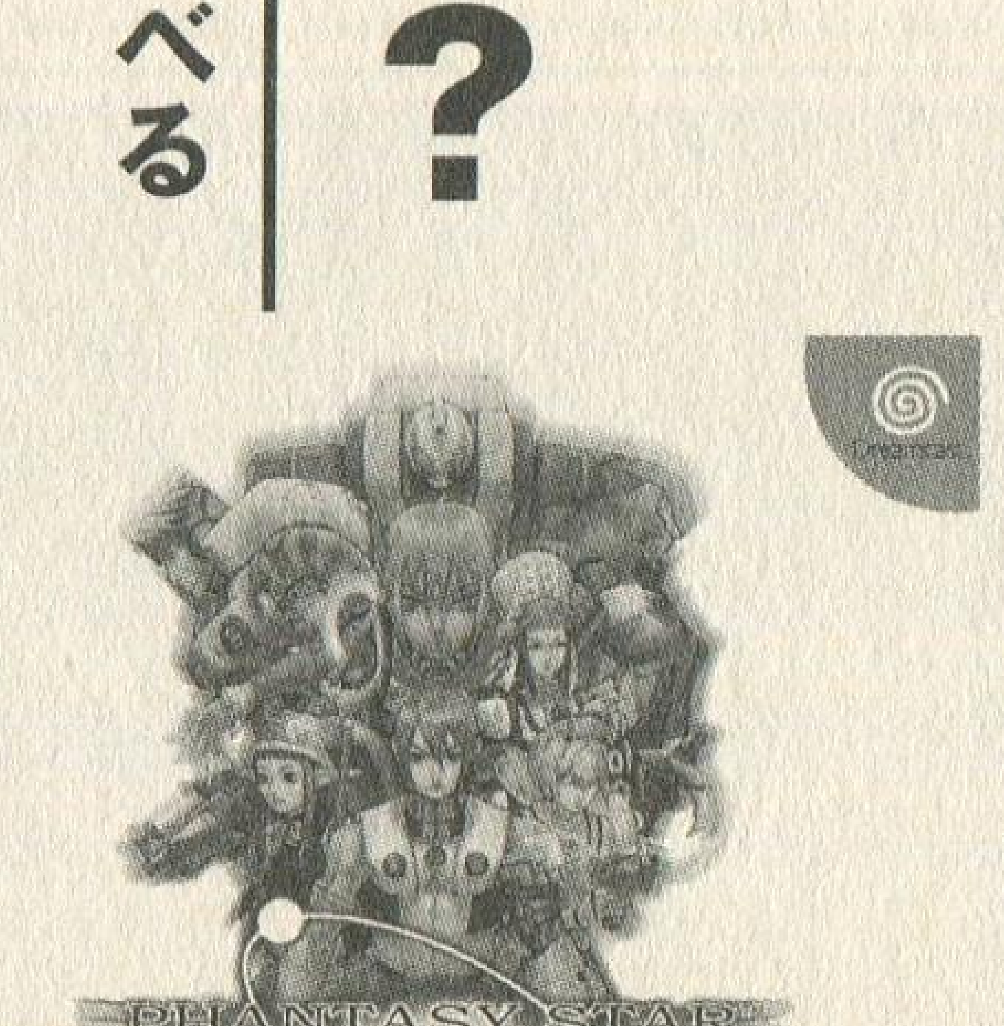
ネットゲーの味は苦し

「大川さんが好き」「セガが好き」という言葉には、それぞれ嘘偽りない美しい響きがある。だが並列して「大川さんもセガも好き」となかなか言えないのはなぜか。ここ数年、大川さんは「これからはネットゲームの時代」「（スタンドアローンゲームは）ダサイ」と呪文のように繰り返している。でも大川さんの作ろうとしているセガって一体どんな会社かなあ……。質の高いパッケージソフトを出してきたからこそのセガなのに。

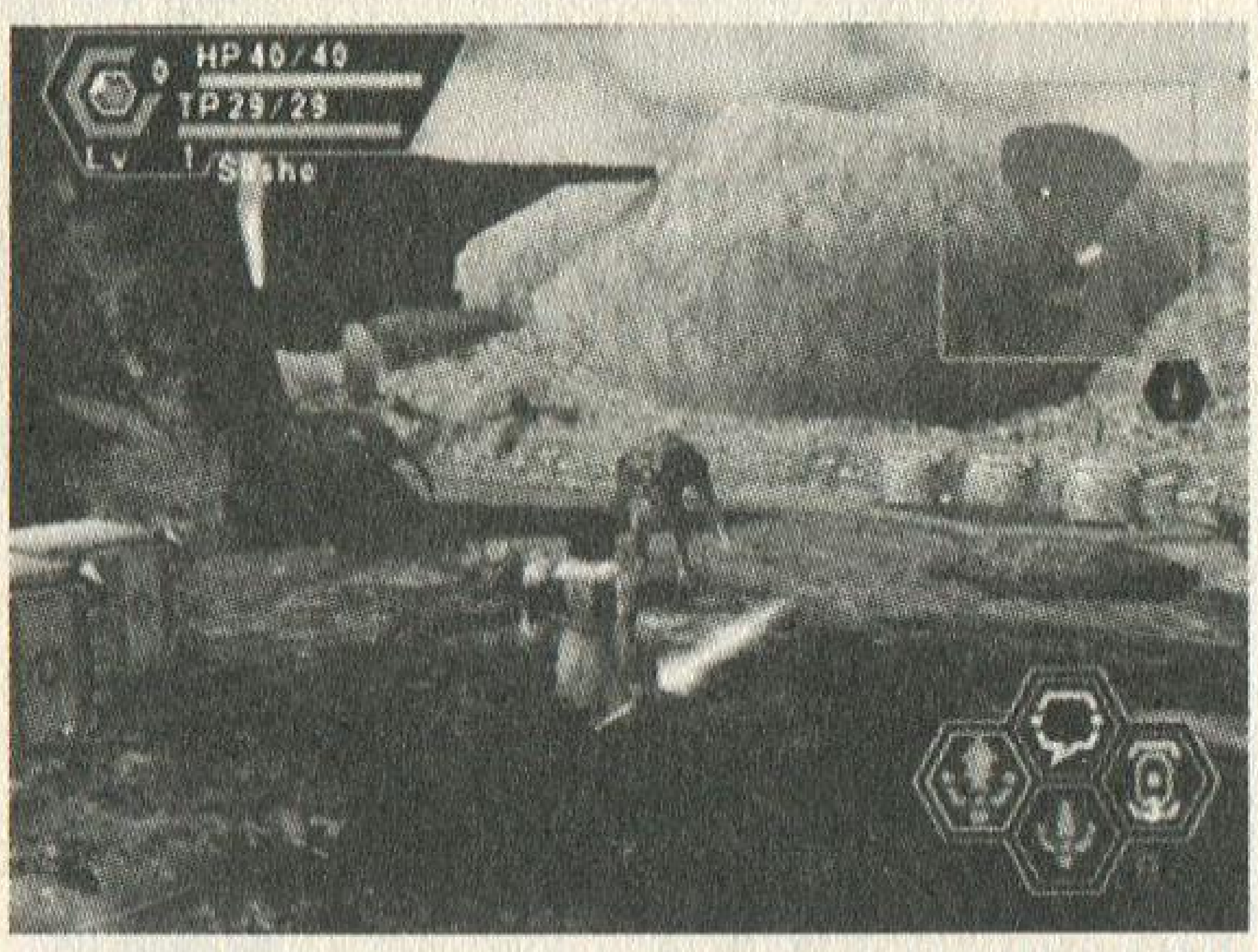
——僕のネットゲーム初体験は、富士通の『ハビタット』（※1）というチャット中心のゲームだった。〝ネット上の町に自分の分身を送り込み、もう一つの人生が生きられる〟。思えばこのコピーは魅力的だった。「よし！　カッコイイ男の子としては散々生きたから（注・原文ママ）可愛い女の子として新しく生きよう」、とか考えたのがそもそもの間違いだった。

自分でも驚くほど可愛い少女になりネットデビュー。最初は全然分からなかったけど、親切な人々が寄ってきて色々とゲームのしくみなどを教えてくれた。ロールプレイング、という点からいえば、この時ほど忠実に役割を演じたことはない。「きゃっ☆」「ワーイ」「ごめんなさいっ（泣）」てな感じで。ネカマという言葉は本当にあとで知った。最初こそ「これが俺の生き方じゃ！」とノリノリだったが、その後、日々猛烈なアタックや贈り物攻勢を受けるに至り後悔。ほどなく新しい人生をやめた。

その後、懲りずに始めたのが、ニフティの樹木育成ゲーム『インターポット』（※2）。これも初めは見知らぬ人とのコミュニケーションが楽しかった。が、時を経るにつれ、せっかく仲良くなった友達がゲームに飽きて次々と離脱。遊びに行ったら空き地、というパターンは結構淋しかった。メジャーどころの『エバークエスト』をプ



（※1）架空の都市で自分の分身を生活させるチャットゲーム。分身の顔や性別、髪の色など自分でデザインできる。町には公園やデパートも銀行もあり、自由な生活が楽しめる。現在は運用終了。



高い完成度のグラフィック。効果音などの細かい演出にも苦心のあとがうかがえる。

レイしたことのある「ゲーム批評」編集部のH氏も「仲間が全員やめて、最後に自分独りになった時は悲しかった」と言ってたな……。

　無論、ネットゲームだけが持つ面白い部分は多い。だが結局は①人間関係は簡単にリセットされる、②良質なパッケージソフトと異なり、現実と地続きの世界を強く意識させる、そして③顔が見える者同士の遊びには絶対かなわない、などとしみじみ思う。たとえ常時接続やブロードバンドの時代が来ても、大川さんのように過大な幻想を抱くことは難しいと思うのだ。

　さて、ネットゲームの新星「ファンタシースターオンライン」（以下『PSO』）の話だった。接続の問題も多々あったが、この予想以上の出来映えはやっぱり賞賛すべきだろう。「ネットRPGはコンシューマでも一カテゴリーを形成しうる」というエポックメイキングな作品として語り継がれることは確信できた。先の①～③の呪縛を脱しうるだけの可能性を感じることはなかったにせよ、だ。

優しさに包まれて

　『PSO』の印象は『ハビタット』＋『4人打ちゼルダ』（そんなのないが）という感じ。全編に溢れる、あのSFっぽくてマイナーな『ファンタシースター』の味も懐かしい。自由度の高いキャラクター作成では、迷わず「ヒューマー」（勇者タイプ）を選んだ。女の子タイプはもうこりごりだったし。

　なお、僕が遊んでいた限りでは、とにかくみんないい人たちばかりだった。いきなりレベル1でオンラインに入り、ロビーでおろおろしてたら、誰かに「最初はオフラインで鍛えたほうがいい」と教えてもらったっけ。そして1人レベル上げとアイテム集めに励んだ。しかし、まあ死ぬこと死ぬこと。せっかく高い武器を買ったのにペンギンみたいな変なヤツに撲殺された時は、悲しくて成仏できなかった。

　レベル8まで上げ、再びオンラインへ。だが、年末年始を挟み発売日からかなり日数が経っていたため、すごく緊張して接続。これはネットゲームの常だが、あとになればなるほど入りづらい。この点、「初日の人専用」のブロックは欲しかったなあ。自分より低いレベルの人がいるチームが見当たらなかった時は一瞬また帰ろうかと思ったほどだ。だから、ロビーで「一緒に行きませんか？」と声をかけてもらった時は嬉しかった！　そして、高レベルの人たちのチームで洞窟へと出発。みんな親切で、武器の使い方とかコーチしてもらって、何とかボス戦まで辿り着けたけど、その刹那に瞬殺。とりあえず未熟を悟り、再びオフラインへ逆戻り。

　うーん。楽しかったかな？　カギに当たるスイッチを「それ踏んでください」とか言われて「あ、どうも」みたいな冒険は。その後も何回か接続したが、結局大川さんの気持ちは分からなかった……。

　『PSO』は素晴らしい画像、タイムラグの問題解決など、物凄いシステムを持っている。ただ、システムの高さとゲームの面白さとはやっぱり別の話である。100％の緻密な計算が勝負のパッケージソフトとは異なり、ネットRPGとは（自分も含めた）プレイヤー自体がコンテンツの過半を占める。ゆえに面白さはどこか他力本願で、不安定な性質を持つ。繰り返すがネットRPGはあっていい。でも制作者が〝完全犯罪〟できないゲームが主流になるとは思えない。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）

この歳になってようやく『キカイダー』の良さに気づく。しかし、ダークロボット（仮面ライダーのショッカーみたいなもの）が破壊された時、パラパラ落ちる部品の数が何か少ないことが気になって。

関連作品

ファンタシースター（RPG）

メーカー：セガ／機種：セガMarkⅢ／価格：6,000円／発売日：'87年12月20日

8ビットハード時代のセガ唯一の大作RPG。その出来はセガマニアを歓喜させた。しかし、一般ユーザーへの認知度で見れば普通の作品と変わらず。

（※2）ネット空間に土地を所有し、市民となって、樹木を植えて育てるゲーム。庭のデザインも自由に楽しめる。庭に立てた看板が掲示板的機能を果たし、他の人が絵やメッセージを書き込みに来たり、自分が書き込みに行けたりする。現在も運営中。

GAME SOFT REVIEW 2

ファンタシースターオンライン

ジャンル：RPG／メーカー：セガ／
機種：ドリームキャスト／価格：6,800円／
発売日：2000年12月21日

重田秀一　プレイ時間：60時間

瞬間的な感動ではなく すべては次なる進化のために

都合のいい閉鎖空間ではネットゲームの面白さは発揮できない。しかし、コンシューマ機でネットワークRPGが出た意味は大きい。



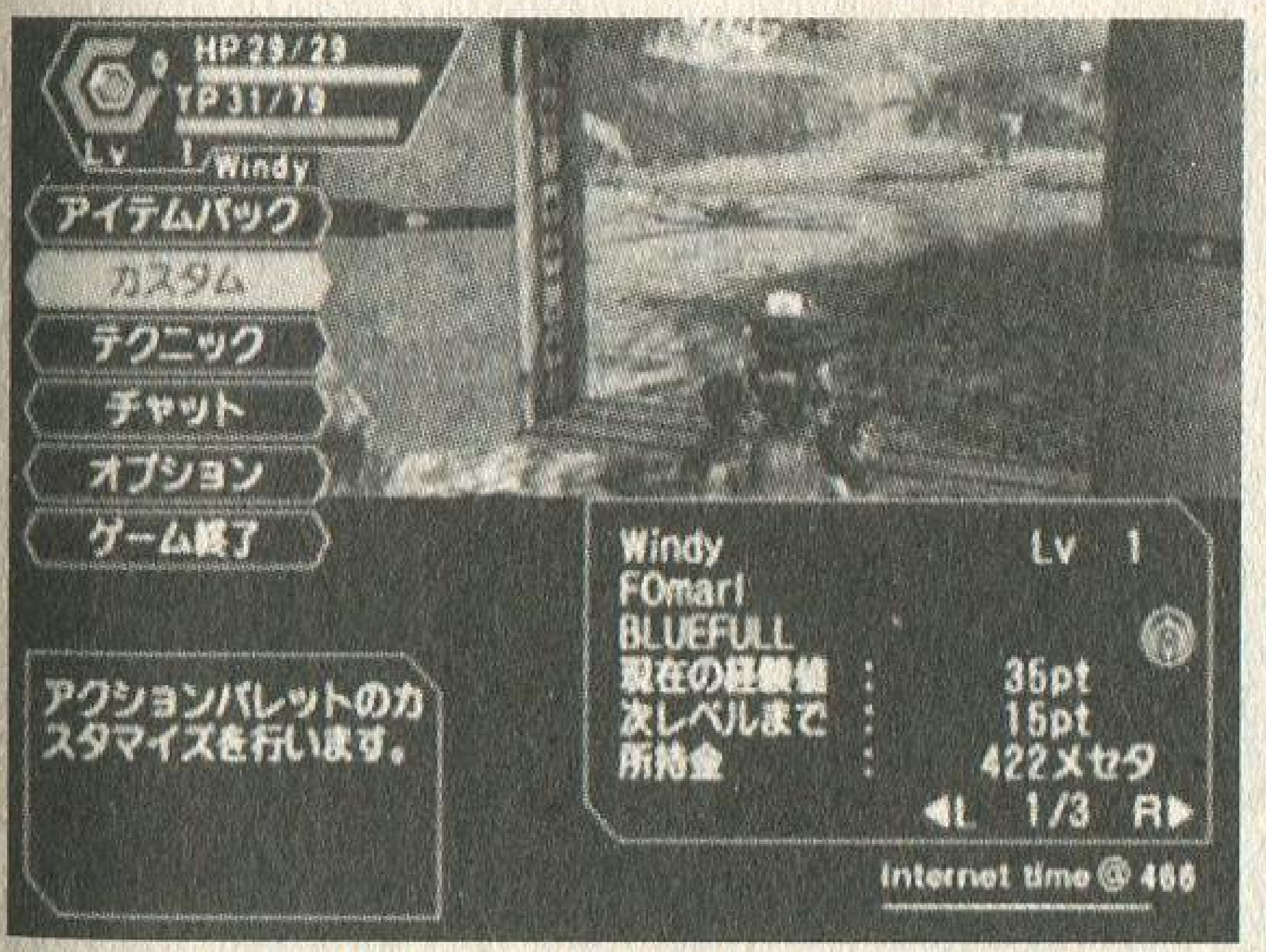
期待していたからこそ感じる どうしようもない虚無感

コンシューマ機において本格的ネットワークRPGとして昨年末にリリースされた『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）を毎夜プレイしている。その毎日の出来事は楽しい出会いに尽きるのだが、こと世界の寂しさに、私はドラゴンの死体を横目に虚しさにおそわれた。

『PSO』は世界中から接続可能なネットワークRPGである。その仕様は、ゲームエントランス画面に接続した数多くのプレイヤーの中から、4人一チームとなりゲーム本編へログインするスタイルをとっている。オンライン空間においてクエストあり、戦闘あり・友情ありと、これまでのコンシューマRPGにはできなかった時間と空間を手にしたゲームだと思った。

しかしそうではなかった。『PSO』は、オンラインも遊べる一人用RPGだったのである。

多くの人が接続できるものの、実際遊べるのは4人。一人用ならNPCが仲間に。そしてその接続はホストになった人の接続状況に影響される。これは初期の『DIABLO』のバトルネットの接続に近いもので、サーバーへの負担は少ないが、その接続環境の良し悪しはユーザーに負うものであった。『DIABLO』がリリースされてから数年の時間の経った中で、この接続は韓国産のゲームでこそ多用されているが、現在のネットワークRPGの主流から見ると古いタイプである。



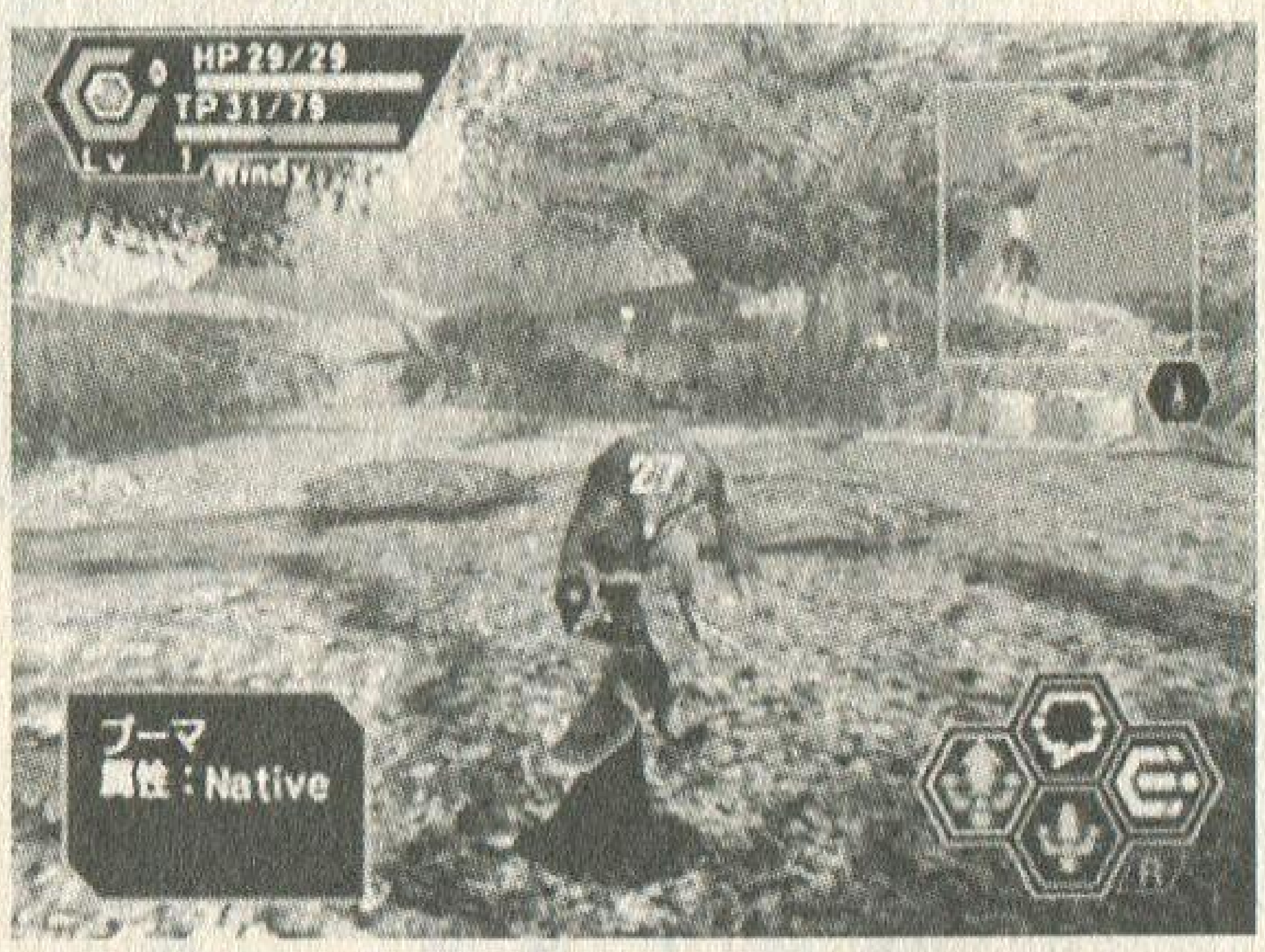
眼前に広がる世界は、透明の壁が存在する箱庭でしかない。

視覚的な広がりと、反比例する自由度の低さ

いざ、4人でゲームをスタート。降り立った大地は、広そうできれいな公園のような世界だった。

みんな慣れたように道なりに走っていく。少し遅れをとった私は丘を越えて近道をしようと考えた。だが、それは透明な壁によってできなかった。決められたダンジョンの構成、データ負荷の少ない限られた自由度のなかにユーザーは閉じこめられていた。洞窟や、建造物などの閉鎖的空間でのこのMAP構成であれば、何の違和感もなく、むしろ狭い空間に緊張すら覚えるモノにもなるであろう。し

かし、水色の空、大地と木々というにはあまりにマンガすぎる記号的オブジェクトは、広告用に飾られたデパートショーウィンドウのガラスケース中の様な世界であり、SFという言葉を勘違いした都合のいい箱でしかない。コンシューマRPGでは、そのマシンの表現力やデータの節約からその稚拙な記号風景で世界を構成してもおかしくはなかったが、3D空間として表現された世界は、映画のワンシーンと同じくその場に見えるモノが世界を決め、物語を支えるいくつもの骨として重要視しなければならないものなのである。



敵との遭遇が決まりごとならば、リアリティーは感じられない。モンスターも同じ世界で生きているのはずなのにだ。

不思議な庭での戦闘が開始された。敵は我々が決まった位置までくると必ず出現する。経験値を稼ぐにはもってこい。ここは敵を倒さないとドアが開かないぞ。まさに射的場の赤鬼状態。強くなるためには仕方がない、そう安易に考えるのは間違いなのだ。3DネットワークRPGになったことで、そこに見える敵の動き・思考・視覚は敵の生態系を感じさせる唯一の情報は、コンシューマには求められなかった迫力とリアリティーが非常に重要になっている。それが、その場にぽんと敵が出てやり過ごすことも戦闘回避もできず、ゲームの義務としてザクザク倒す。世界が、生き物が、死んでいるのである。

受け入れやすいがゆえに作りこまれていない世界観

従来のRPGの仕様を3DネットワークRPGの世界におとしこむ。それは一見なじみやすく、誰にでも受け入れやすいスタイルだったのかもしれない。だが、それゆえに3D空間の稚拙さ、世界観の曖昧さ、モンスターの希薄さ、強ければそれでいいアイテムなど浅く広いゲーム内容になってしまっている。初めてのネットワークRPG、オンラインの3Dのそれは瞬間的感動を呼ぶが、PCゲームのように拡張性もなく、ゲームシステムを変更するようなパッチをオンラインであたることもないなか、そのゲーム性は割と早い時間にマンネリ化してしまうだろう。そのことは課金制度を取るネットワークRPGには致命的なことであり、短い時間で満足していくユーザーを引き留めることができず、収益も上がらないことに繋がっていくのである。今、ユーザーがそれらを気にせず楽しく遊んでいられるのは、ひとえに多くのプレイヤーとその空間で会話できるリアルさにつきる。毎日ように出会える仲間や、新しい出会い。異国の人との出会い、憎悪の生まれる瞬間など、チャットだけが予定調和のないダイナミックなイベントを起こしている。

大きなゲーム業界的流れで見ればビギナーズへの扉を大きく開き、新規軸へと動き出した『PSO』の貢献は大きいモノであるといえる。次なるステップでは、よりゲーム性の深い、果てなき世界観を構築したネットワークRPGを誕生させて欲しい。



新しい出会いは楽しいもの。確かなゲーム性と作りこんだ世界観があればネットワークゲームとして及第点だった。

PROFILE
重田秀一（しげた・しゅういち）
あるWeb会社に勤めている造形屋。仕事以外のほとんどをゲームに費やしている。いろんなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりとはまりたいと思う今日この頃。

関連作品

DIABLOⅡ（RPG）
メーカー：カプコン／機種：Win95&98&NT4 SP5&2000／価格：8,800円／発売日：2000年7月1日
究極のネットワークRPG『DIABLO』の続編。前作ほどの中毒者が出なかったのは、4年に及んだ制作期間の中で、ネットワークゲームの進化を見切れなかったためか。

GAME SOFT REVIEW 3

罪と罰 ～地球の継承者～

ジャンル：A・STG／メーカー：任天堂／機種：N64／価格：5,800円／発売日：2000年11月21日

柿崎俊道　プレイ時間：20時間

ゲームシステムとデバイスの相性問題に迫る

右手でも左手でも「移動」をさせる。トレジャーらしい奇抜な操作方法に混乱しつつ、もしかしたら解決策があるのでは、と考える。

混乱を招きかねない独特の操作方法

アクションゲームの雄、トレジャーが『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』・『爆裂無敵バンガイオー』に続いて、N64で発表した作品。それが『罪と罰～地球の継承者～』だ。

N64におけるトレジャー作品の特徴は、個性的な64のコントローラをさらに個性的に使っている点である。『トラブルメーカーズ』では、十字キーの下を連打して「フリフリ」をさせ（※）、『バンガイオー』では武器の射撃と射撃方向の決定というふたつの役割を3Dスティックに兼用させていた。

今回の『罪と罰』も同様である。なんと、キャラクターは基本的に前進後退できず（一部のステージにはあり）、強制スクロールで前へ前へと進んでしまうのだ。進行スピードはゲームまかせになっており、プレイヤーはジェットコースターに乗っているかのごとく戦いに巻き込まれていく。『罪と罰』未体験の読者には、『スペースハリアー』などのゲームを想像していただければ分かりやすいと思う。ただ『スペハリ』と違う点は、プレイヤーが主人公キャラクターと照準カーソルの両方を動かさなくてはならないということだ。マニュアルにもコントローラを握るポジションが重要と書かれている。

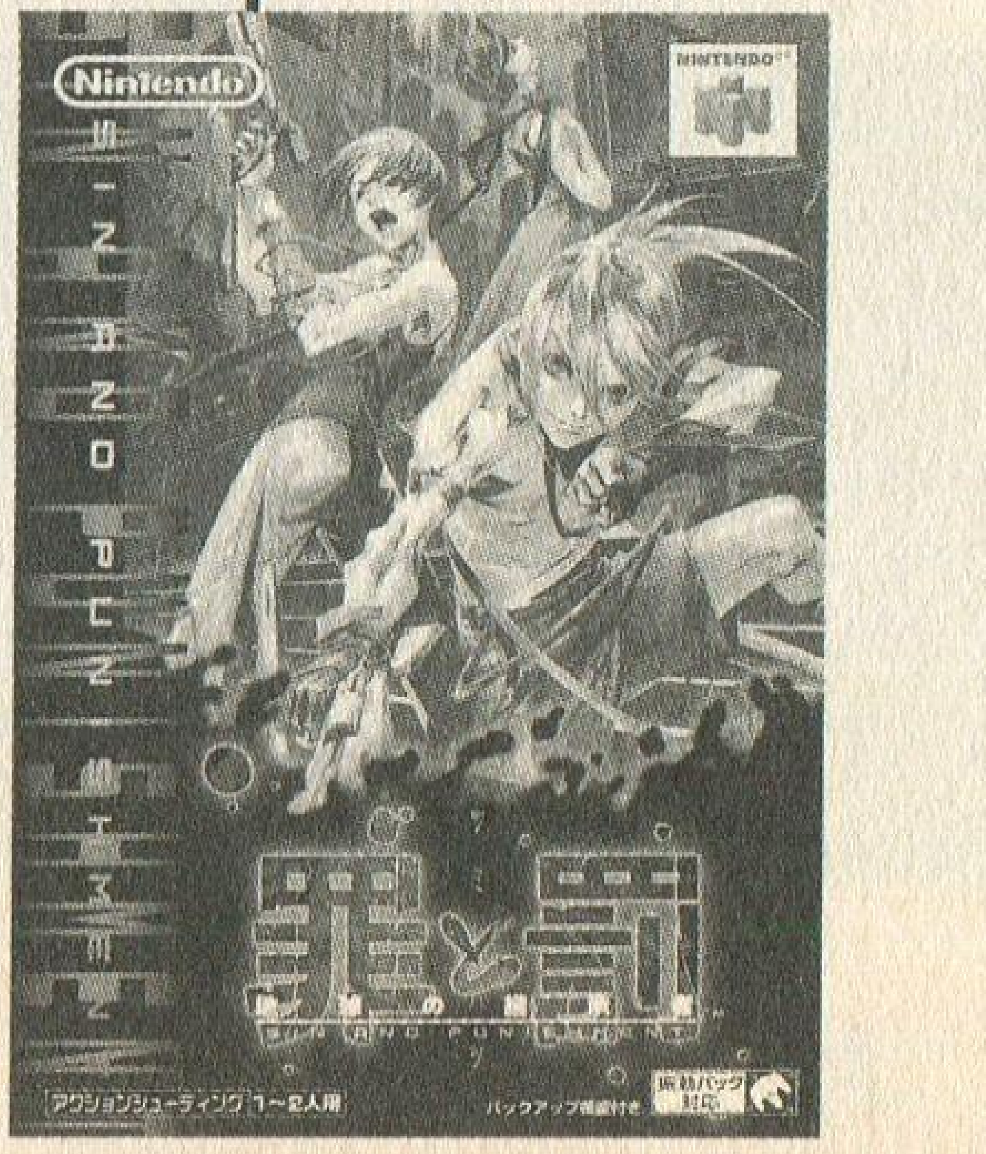
トレジャーが用意した操作方法は以下の通り。

・「ライトポジション」――左手で3Dスティックを持ち、照準を移動。Zボタンで射撃。右手でCボタンユニットを操作して、キャラクターを左右に動かす。Rボタンでジャンプ。Aボタンで照準の「ロックオン」機能のON／OFF。

・「レフトポジション」――左手で十字キーを操り、キャラクターを左右に動かす。Lボタンでジャンプ。右手で3Dスティックを操って、照準を移動。Zボタンで射撃。Aボタンで照準タイプの変更。

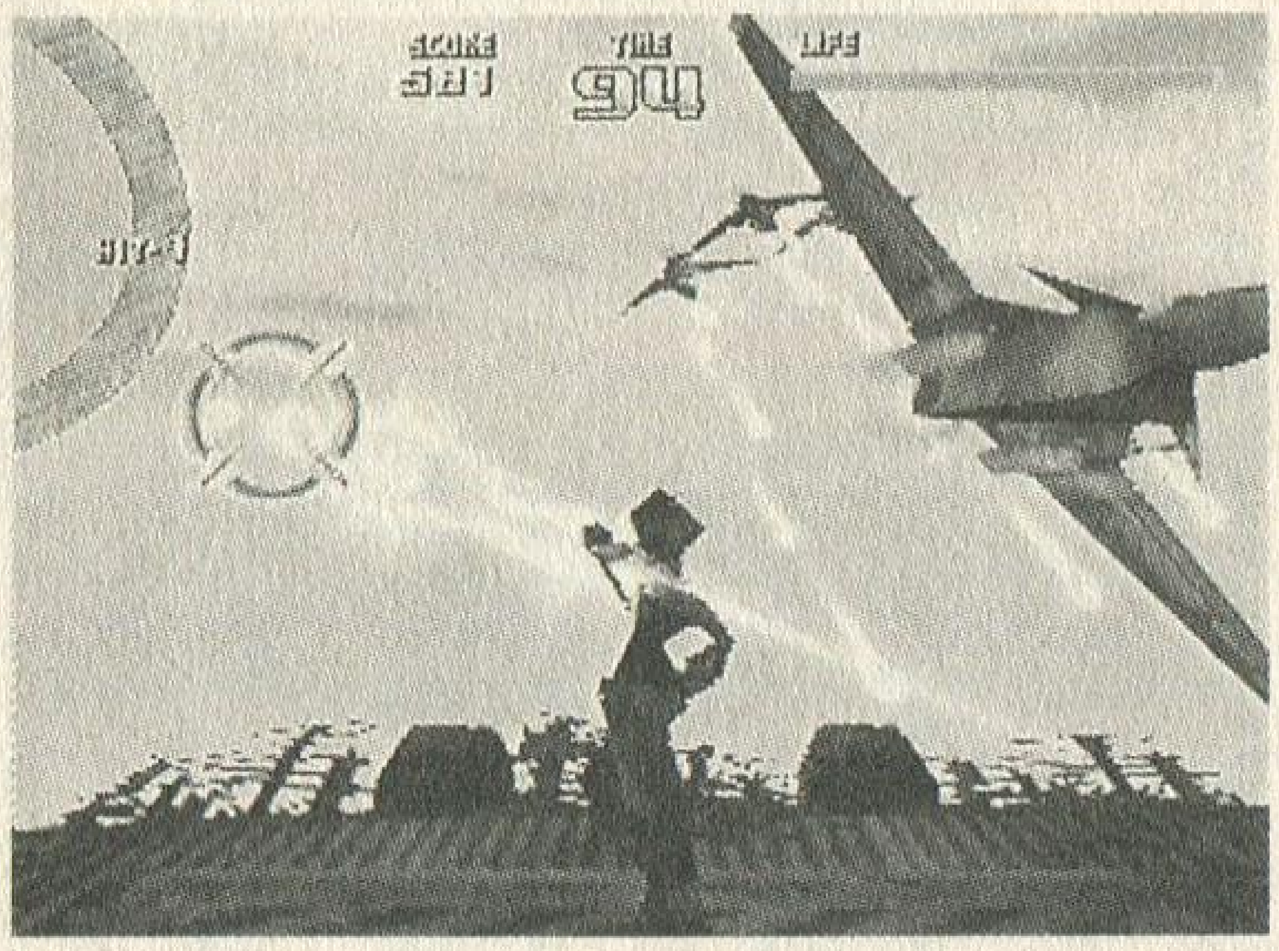
トレジャーはライトポジションを"攻撃重視"、レフトポジションを"移動重視"と位置づけている。

だが、どちらの操作方法もプレイヤーを混乱させることには間違いない。なぜなら、右手も左手もメインとなる操作が「移動」だからだ。しかもCボタン（十字キー）と3Dスティックの使い方も、「キャラor照準を移動させたい方向へ押す」という点では変わらない。両者の操作方法は非常に似ている。にもかかわらず、まったく別の機能を担っている。つまりCボタン（十字キー）と3Dスティックの操作がお互いに連動していない点が問題なのである。いくらカーソルを素早く動かせてもキャラは一歩も動かない。プレイ中、敵を攻撃することに夢中になり、キャラの移動を頻繁に忘れがちになる。



（※）『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』では、敵やオブジェクトをつかんだあと、下ボタンを連打して"振る"ことによって、投げつけたり、アイテムを奪えたりできる。

するとダメージを受け続け、アッという間にゲームオーバーだ。
以上のことはCボタン（十字キー）とキャラ移動の関連付けの弱さが原因となっている。敵の攻撃を避けるには、キャラを動かさなくてはいけないとアピールする要素が欠けているのだ。そこで解決案として、画面の左右にCボタンのアイコンを表示するという手はどうだろう。操作方法が常に画面内でアピールを続けていれば、混乱はぐっと減るはず。ボタンを押している間はアイコンを点滅させるなり、光らせるなり工夫すれば、操作へのフィードバックも行いやすい。画面デザインが格好悪くなるというなら、操作に慣れたユーザーはアイコンを消せるようにすればいいだろう。操作方法を画面内に出す手法は64版『ゼルダの伝説』でも使われていた。これによって初めて触ったプレイヤーも、マニュアルを見ることなく快適にプレイできるようになり、チュートリアルも必要なくなる。効果のほどは証明済みなのである。



画面上に操作方法を表示していれば、複雑な操作感覚を緩和できたのではないだろうか。

N64の3Dスティックがマウスに？

N64・DC・PSで発売されているほとんどのゲームにおいて、アナログスティックは十字キーの発展形という位置付けで使われている。当然、プレイヤーもそう考えているだろう。『罪と罰』にみられる〝混乱〟は、ココからも生まれている。『罪と罰』の3Dスティックの使い方はパソコンにおけるマウスなのだ。3Dスティックをマウス、Cボタン（十字キー）をキーボードと考えて欲しい。ピタリと理にかなったイメージが描けると思う。

そこで3Dスティックとマウスの違いも浮き彫りになる。3Dスティックは、前述のように十字キーの発展形だ。コマンドの選択と、物体に進行方向を決定させることを得意とする。つまり、進行方向の先の物体は捉えやすいが、小さな目標をピンポイントで選ぶことは、システム上難しいということだ。
マウスならどうか。マウスは座標軸間の移動と、ドット単位のクリックを目的に作られているシステムだ。目標を点で捉えることを得意としている。『罪と罰』がマウスを意識していることは、大量の敵をピンポイントで攻撃するゲームシステムをみれば一目瞭然だ。それは、メインメニューの画面を見ても分かる。すべてのコマンドが画面上に表示されており、クリックすることで選択する設計となっている。まるでウィンドウズのようではないか。
『罪と罰』が犯した失敗を一言で言うなら、デバイスにN64のコントローラを選んだことに尽きる。もし『バンガイオー』のようにDCに移植されるなら、ぜひともマウスとキーボードに対応させて欲しい。ついでにわがままを承知でPC版も希望する。
『罪と罰』は悪いゲームではない。いや、むしろトレジャーらしい良質なアクションシューティングゲームだ。強制スクロールさせることで、開発者の意図通りのスピードでゲームが展開する。それは押しつけがましいというよりも、気持ちよさが感じられ心地よかった。ただ、気持ちよいと感じるまでに若干の〝慣れ〟が必要なのは「相変わらずのトレジャー作品」と愛着を込めて言わせてもらうし、いっそのこと〝気持ちよさ〟だけを追求し、デバイスを変えてしまうことを提案するのである。

PROFILE
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）
専門分野はゲームだが、どんな分野の仕事でもこなそうとする無謀なライター＆編集者。ゲームボーイの『ドラクエ』は、つい遊んでしまいますな。ホームページ：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/9198/

関連作品
プラネットハリアーズ（3DSTG）
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年：2000年
『スペースハリアー』の続編。主人公が4人に増えたり、『ファンタジーゾーン』のようにアイテムが買えるなど、現代風にアレンジ。しかしゲームスピードが速すぎる気も……。

GAME SOFT REVIEW 4

罪と罰　～地球の継承者～

ジャンル：A・STG／メーカー：任天堂／
機種：N64／価格：5,800円／
発売日：2000年11月21日

鷲尾トモノリ　プレイ時間：14時間

ハードロックやクサヤのように独特の魅力ある「とんがった」作品

ファミリー向けのイメージ強いN64に殴り込みをかけるかの如くトレジャーが放った、プレイヤーを選ぶ意欲作！



世界・画面・システムが織り成す強烈な個性

「とんがった」ゲームだ——というのが、この作品に触れてみて最初に思ったことだ。この「とんがった」という言葉には、いろいろなニュアンスが含まれているので、一言で説明するのはちょっと難しい。挑戦的、あるいは挑発的と言い換えてもいいかもしれない。とにかくこの作品は、至るところからそれを感じられるのだ。

まずなんといっても、ストーリーや背景設定が「とんがって」いる。舞台となる2007年の地球は「平和が強制される世界」なんて表現されているし、世界の食糧難を解消するために北海道がまるごと食用の人工新種生命体の牧場になっていたりする。

また、突如人類を襲い始めた新種生命体から日本を救うべくアメリカから派遣された組織の名は「武装ボランティア」だし、そもそも主人公たちが属している「救済グループ」なる団体は、一言で言うと怪しげな新興宗教（それも武闘派の）なのだ。

とにかく設定やネーミングのひとつひとつが奇抜かつ刺激的。それが、どこかシュールで退廃的な独特の雰囲気を醸し出しているのである。そうした雰囲気は文章からだけでなく、実際のゲーム画面からもしっかり感じられる。グラフィックや演出効果といった面も、設定に負けず劣らず「とんがって」いるのだ。



決して多くも長くもないデモシーンだが、各キャラクターの個性や人間関係などが強く伝わってくる。

「グラフィックがとんがっている」といっても、別にポリゴンがカクカクしているとかそういうことではない。いや、確かにこの作品のポリゴン造形は決して滑らかではなく、むしろかなり荒っぽい。しかし作品の魅力はまったく損なわれていないのだ。

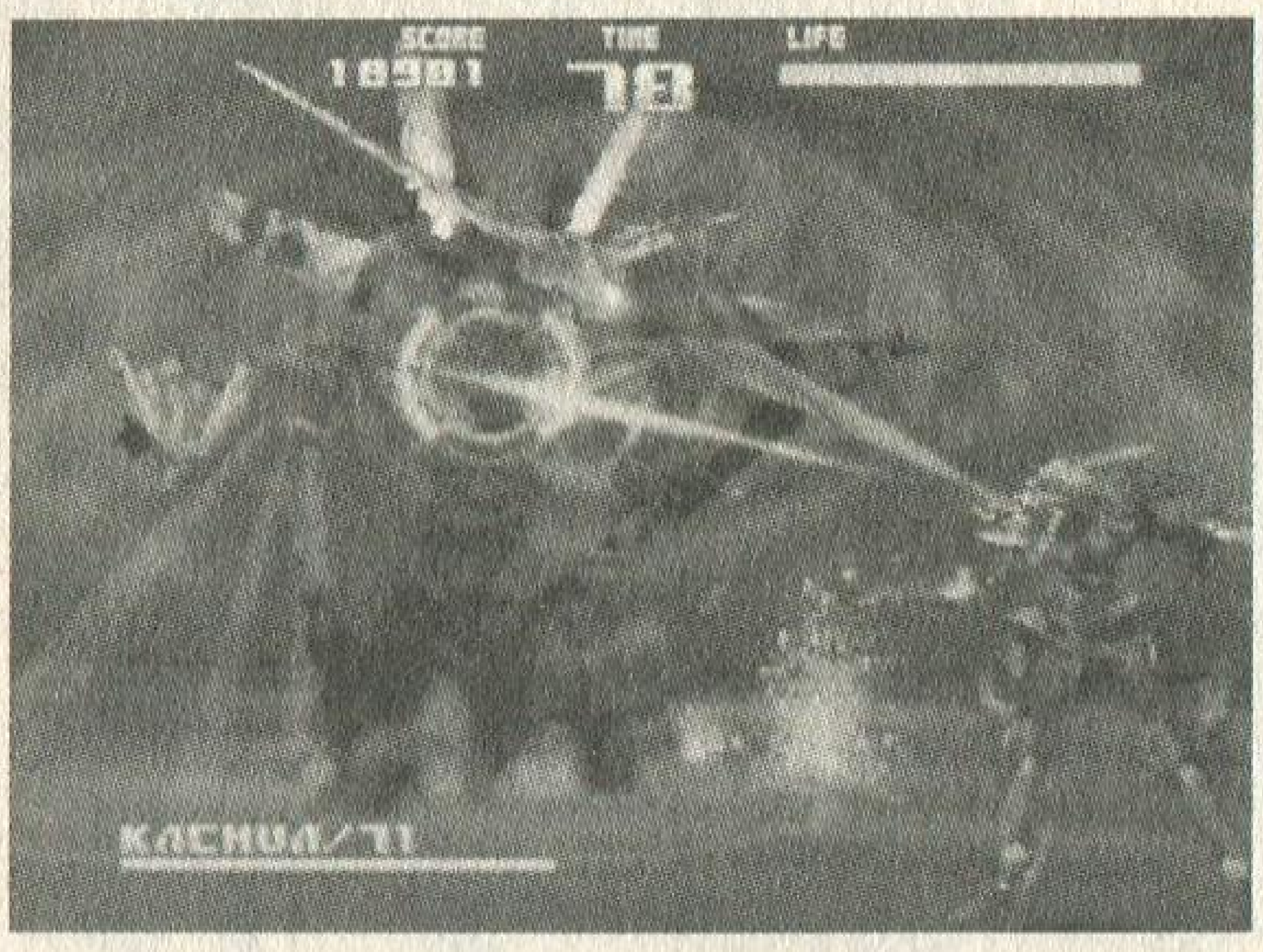
それはもともとゲームに登場する人や物のデザインが、どれも無機的かつ鋭角的なものとなっているためだ。ポリゴンの角が取れていなくてもデザインとマッチしているために、それを絵の個性として見られるのである。

この効果はおそらく最初から狙っていたものだと思うが、「ある種」の技術力が不足していたとしてもアイデアや違う方面からのアプローチによって、その弱点をカバーできるのだという良い例を見

せてもらったような気がして新鮮な感動があった。なにより、そんなデザインや造形で構成されたゲーム画面からは、前述したようなシュールかつ毒のある、作品世界の根源的な魅力が強く放たれているのだ。

しかし本作で最も「とんがって」いる部分は、やはりゲームシステムである。アクションとガンシューティングを足して2で〝割らない〟ようなシステムは、とにかくプレイヤーに戸惑いを与える。なにしろ4つのCボタンユニット（または十字キー）でキャラクターを動かしながら、同時に3Dスティックを使ってガンサイトも動かさなくてはならないのである。加えて各種特殊動作や、銃と剣の使い分け、サイトタイプの切り替えなども適時行っていかなければならないとくればもう大変。初めのうちは頭も手元も混乱して、ガンサイトを動かそうとしたら主人公が走って敵弾に突っ込んだ、というようなミスを連発してしまう。この感覚は、紅白の旗を上げたり下げたりする遊び（「赤上げて、白下げて」というアレ）に近いものがある。

それでも不思議とストレスを感じなかったのは、やはりシステム自体に強い魅力があるからだ。操作に慣れれば慣れるほど、さらに上達したいという欲求が高まるのである。操作を覚えることそのものがゲームの楽しさに直結しているという作品は、最近ではかなり希有な存在だと思う。



何の予告もなしにイキナリ主人公が怪獣（？）に変身！驚かされる展開も多い。

語らずともすべてが分かる「トレジャー」印の良品

このあまりに個性的な作品も、作ったのがあの「トレジャー」だと聞けば納得できる人も多いはず。トレジャーといえばメガドライブの名作『ガンスターヒーローズ』でデビューして以来、クセは強いがやり込み甲斐あるアクションゲームやシューティングゲームを作り続けてきた玄人好みのメーカーだ。

この『罪と罰』も、楽しさを味わうためにはプレイヤーに技術の練磨が求められる点（そしてその結果により、深い楽しみが得られる）や、雄弁に多くを語らず（ゲーム中に展開される物語ははっきり言って説明不足）、あくまで「ゲーム」部分を通して物語を〝感じさせてくれる〟点など、いかにもトレジャーらしい魅力にあふれている。

もちろん不満点がないわけではない。各シーンをクリアするために具体的に何をすればよいのか全体的に今ひとつ分かりにくいなど、気になる部分もある。しかしこの作品の「とんがりまくった強烈な個性」はそんなものを簡単に凌駕してしまうのだ。

結局のところ、万人に受け入れられるゲームではないのかもしれない。しかし『罪と罰』のようにパワーのある作品はその強烈な個性によって、作品の構成要素のどこか一ヶ所にでも波長の合った者を瞬時に魅了し、熱狂させる力を確実に持っている。それは、高く評価されるべき点だろう。ハードロックや干物のクサヤのような魅力……というと、かえって分かりにくいだろうか。

最近は今ひとつ元気がないように感じるゲーム業界。どこを見ても似たような作品ばかりが目につく中、この『罪と罰』のように個性あふれる輝きを放つ作品がもっと作られ、広く長く遊ばれるようになればいいなあ、と思わずにはいられない。

PROFILE
鷲尾トモノリ（わしお・とものり）
トレジャー作品は個人的に大好きですが、一番好きな作品を聞かれて答えると結構首をかしげられます。そのゲームはサターンの『ガーディアンヒーローズ』。いい作品だと思うんだけどなあ……。

関連作品

ガンスパイク（A・STG）
メーカー：カプコン／機種：AC・DC／価格：5,800円（DC版）／発売日：2000年12月21日（DC版）
銃と近接武器の使い分けや、ロックオンのシステムが存在するアクションSTG。スピード感が心地よく、やり込み甲斐のある作品。先号の本誌（Vol.36）も参照のこと。

GAME SOFT REVIEW 5

テイルズ オブ エターニア

ジャンル：RPG／メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：6,800円／発売日：2000年11月30日

緋澄光一　プレイ時間：35時間

制作者の信念が実った作り込まれた戦闘システム

これといって目新しいアイデアはない。しかし、独自のLMBシステムと美しいグラフィックは高い完成度を誇っている。

中毒性を助長する良心的な改良

シリーズ化されたRPGには、戦闘システムの継承という顕著な特徴がある。そのメリットの一つに、前作までの問題点を改善することで、より快適な操作性をプレイヤーに提供できる点が挙げられるだろう。

『テイルズ』シリーズは、シリーズを重ねるごとに、その特化した戦闘システムを改良してきた。そして、アクション性の強い戦闘システムを作りたいという制作者の目標は、最新作『テイルズ オブ エターニア』（以下『エターニア』）によって見事に達成されたと言える。

『エターニア』では、「リニアモーションバトル」（以下「LMB」）という独自のシステムが用いられている。これは「斬り」や「突き」、「特技」などの戦闘アクションをコマンド入力で行うもので、アクション的要素がかなり強い。しかし、操作自体は簡単だ（たとえば「特技」を出すには、十字キーのいずれかのボタンと×ボタンを押すだけ）。ACGが苦手な人でも、受け入れやすいシステムである。

このシステム自体は、シリーズ第1作の『テイルズ オブ ファンタジア』から受け継がれてきたものだ。根本的な部分ではその頃と大差はなく、基盤となっているアクション的要素や簡単な操作性も当時から優れたものであった。しかし、あえてここでは前2作から改良された部分に焦点を当ててみる。改良は補填に過ぎないかもしれない。しかしLMBシステムはこの改良によって、これまでとはまったく違う感覚に仕上がっているのだ。マイナーチェンジとはいえ、システムの改良がゲーム性に与えた影響は大きい。充分評価に値するものだ。

LMBシステムではプレイヤーが操作するのは、主人公のキャラクターだけ。NPCはAIによって自動的に戦う。このようなシステムで問題となるのは、「AIがどれだけ賢いか」である。『エターニア』の場合、その問題はほとんど解消されている。以前のシリーズにも、おおまかな戦闘方法を設定する「作戦」はあった。しかし、ある程度はプレイヤーの意図を戦闘に反映させられたものの、なかなか思い通りの行動をしてくれない代物であった。特に、強いボス敵を相手にする場合などは、プレイヤーが細かく指示を与えなければ、勝利することは難しい。NPCのHPなどに対し、常に気にかけていなければならず、そのことが戦闘に集中できない要因にもなっていた。しかし、『エターニア』ではAIが数段賢くなっている。新たに追加された「作戦バー」によって、攻撃頻度や回復頻度な



どをも細かく設定できるようになっている。こうした改良によって、AIにほとんど任せきりの状態でも、かなり的確な行動をしてくれるようになった。戦闘がいっそう楽になり、集中できる。少々大袈裟な表現かもしれないが、以前まではただのキャラにすぎなかったNPCが、今回の改良によって初めて「仲間」と感じられる存在になった、と言える。

　LMBシステムを快適にしている、もう一つの要因が戦闘のテンポだ。前2作では演出効果の大きい魔法を唱えると、その演出が行われている間は敵も味方も動けなくなってしまった。一つの魔法が終わるまで、プレイヤーは何もできずにじっと待つしかなかったのである。それはただの苦痛でしかなく、おかげで一回一回の戦闘が長く感じてしまう原因にもなっていた。



仲間のAIが賢くなり、信頼できる存在に。
細やかな改良が快適かつテンポの良い戦闘を生んだ。

　それが『エターニア』では、どんなに演出効果が激しくても、すべてのキャラクターが動けるようになっている。複数の魔法効果が同時に表現されるわけではないものの、魔法以外の剣技などは使用可能になっており、絶えず技を繰り出していられる。短時間で多くの攻撃が可能になり、戦闘のテンポが速まっているのだ。魔法の発動中に敵から離れて態勢を整えたり、あるいは敵の背後に回って追い討ちをかけるといった戦法も考えられるようになり、工夫次第で戦略性の幅もグッと広がるようになった。

　演出効果の間に行動できる。たったそれだけの工夫がテンポの良い戦闘を生み、中毒性を助長している。これは高く評価すべき点だろう。

続編という殻から脱却する新しい試みが欲しかった

　『エターニア』は、CD-ROM3枚組になったことで、明らかに前作よりボリュームが増した。その成果はLMBシステム以外にも顕著に現れている。たとえば、前作までのタウンマップは俯瞰視点で表され、グラフィックもあまり綺麗ではなかった。それゆえか、どの街に行ってもどこか虚無感が漂う狭苦しい印象しか受けなかった。しかし、本作では緻密なCGによって街並みが描かれており、空間に広がりと温かみが感じられる。また、細かいイベントにキャラクターボイスが入ることで、キャラクターの心情を豊かに、細かく表現できている。感情移入しやすく、雰囲気を盛り上げることに成功しているのだ。

　以上のように、世界観の表現力は数段レベルアップしていた。だが、惜しむべきは制作者の信念が『テイルズ』シリーズという世界のみに帰結しているように感じられたところだ。RPG全体に視野を広げて考えれば、この作品に特別画期的と呼べるアイデアは見あたらない。穿った見方をすれば、「シリーズの続編」に制作者がこだわりすぎたため、『テイルズ』シリーズという殻から脱却する試みが疎かになったように感じてしまうのだ。

　システムの追究、あるいは深みのある世界観の確立を目指すのも大切だ。しかし、LMBという優れたシステムを考案し、それを完成型にまで高める技術を持つシリーズである。RPGに一つの方向性を提示するような大きな試みも見せてほしかった。その点だけが残念である。

PROFILE
緋澄光一（ひすみ・こういち）
今はなきライター志望部門よりデビュー。この部門出身者として、また一人の読者として、終了したのは本当に残念。

関連作品
テイルズ オブ ファンタジア（RPG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'98年12月23日
SFCからの移植作。「称号」や「料理」を集めるといったやりこみ要素は、既にこの作品から盛り込まれていた。それらをコンプリートするのも楽しみの一つ。

GAME SOFT REVIEW 6

ケロケロキング

メーカー：メディアファクトリー／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：2000年11月3日

卯月鮎　プレイ時間：55時間

可愛いだけが売りじゃない ゴルフはケロフに進化する

ゴルフボールの代わりにカエルを飛ばすという設定のスポーツ「ケロフ」で遊ぶ本作は、ヌルい外見通りのゲームじゃなかった!?

既存のゴルフゲームはプロ育成ギプス?

「ゴルフは、あらゆる種類の男、あらゆる条件の男にぴったりのゲームだ。たとえば猛者と弱者、貴族と浮浪者、80歳の老人と少年、富豪と貧乏人、聖職者と異教徒だって毎日プレーが出来る、おっと、聖職者は日曜日だけ遠慮しなさい」

～史上初のゴルフ専門書"The Art of Golf"（1887）より、著者サー・ウォルター・シンプソンのウィットに富んだ言葉～

お金がかかる、ゴルフ場が確保できない、と、日本では敷居が高いイメージがあるゴルフも、きっと最初は開かれたスポーツだったんだろうと思う。今では女性も遊べるという側面はあるにせよ。

ま、ゴルフはかつてただ単に、木の杖でボールを打って転がすシンプルなスポーツで、誰でもできたというのは真実だろう。

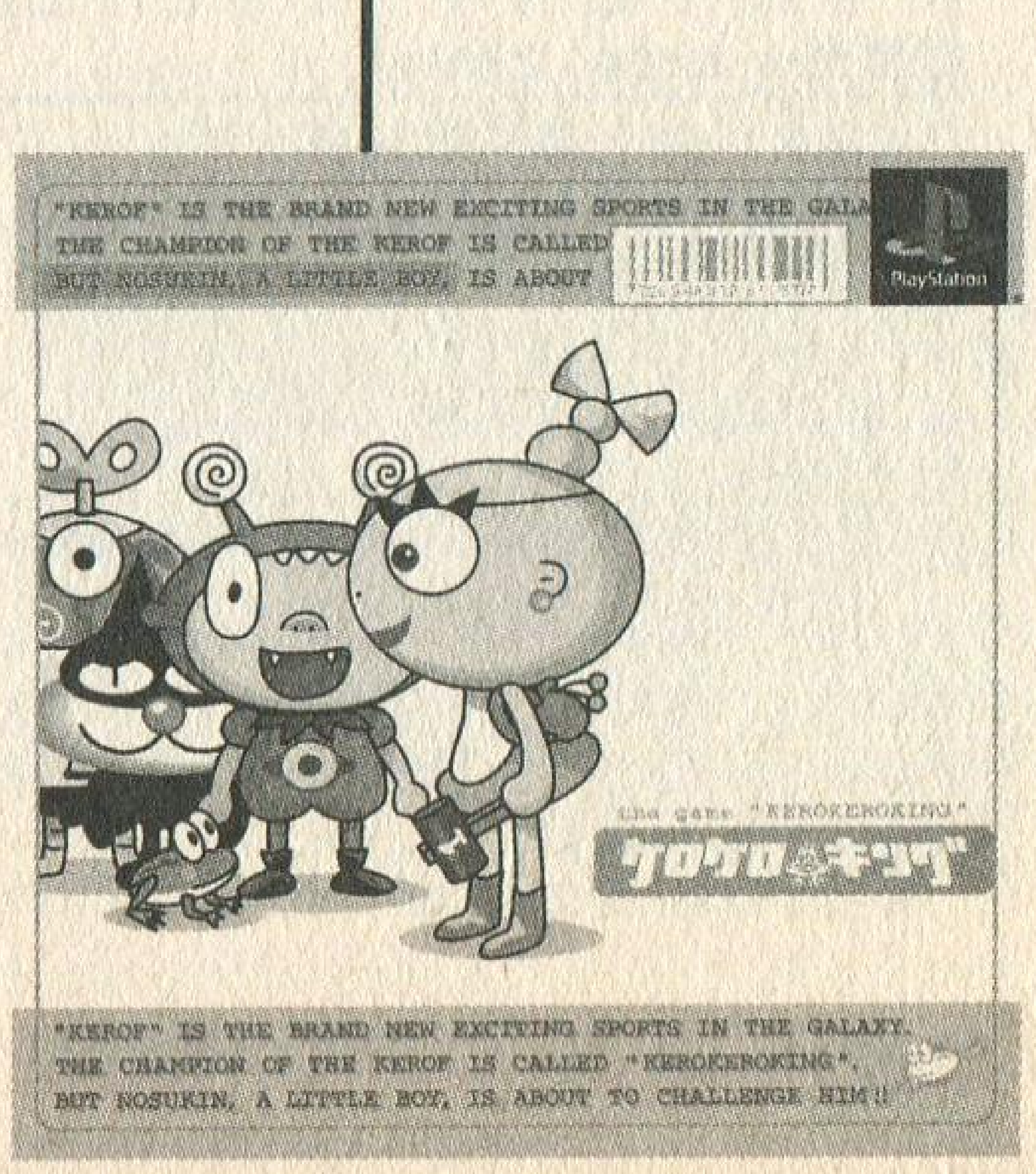
そして、自然の中にひそむ意外性、偶然性を遊ぶ。また、ままならぬ状況だからこそ、狙い通りのプレイができた時の快感が強くなる。それがルールブックに支配されない、ゴルフの根底にある楽しさなのだろうと思う。

だが、こうしたゴルフの楽しさがゲームに生かされているかというとそうでもない。むしろ「競技としてのゴルフ」を追求しているゲームのほうが多い。

多種多様なクラブを選び、さらにボールを曲げる方向からスピンのかけ方、芝の深さ、コースの傾斜、天候……画面に表示される情報を緻密に計算し、しかも完璧なタイミングでクラブを振るということまでが要求されている。総じていえば、一般的なゴルフゲームは「自分との勝負」というストイックなプロゴルフの一側面を切り口にしている。これでは、タイガー・ウッズを越えるために修行する訓練ギアにしかなりえない。ポピュラーさを売りにした『みんなのゴルフ』も究極的には「ひとりのゴルフ」だ。

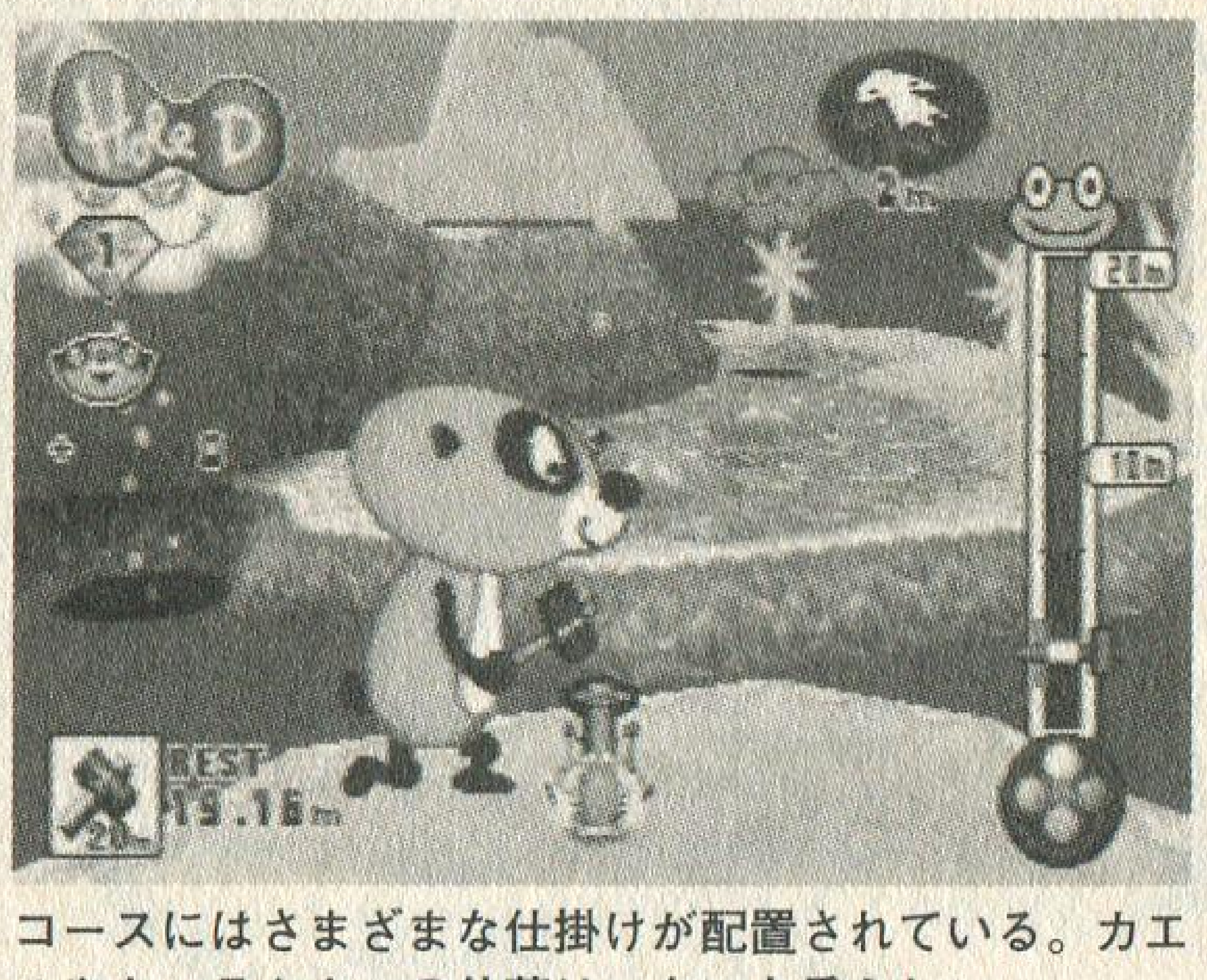
そういったゴルフゲームは、レベルが違うプレイヤー間の対戦はつまらない。ミスをすれば当り前にミスショットになり、成功しても計算したとおりになるだけ。打った後の画面は、要は答え合わせの結果発表だから、非常にそっけない。自分のプレイはともかく、他人のプレイ画面まで楽しく見ることはできないだろう。

さて、この例に限らずゲームはリアルさを追求するという方向が進化と呼ばれてきた。だが、そういった流ればかりが強まると、ゲームというメディアならではの面白みが置き去りにされてしまう。レーサーだけが楽しめるレースゲーム、プロゴルファーが満足するゴルフゲーム、ミュージシャンが納得する音楽ゲーム。確かに、プ



ロの領域を手軽に体験できるし、道具の手配、環境の整備、といった煩雑な部分を簡略化できるというよさはある。でも、本物志向のゲームはどうしたってオリジナルよりも味が薄まった楽しさの縮小再生産にしかならない。「じゃあ、本物をやれば？」という反論にどう答えるのか。

それよりも、現実にある楽しさをどうやって翻訳し、ゲーム独自の面白さを引き出すか。その点に向き合っていくことこそが、ゲームというメディアの存在感を際立たせるのではないだろうか。そのことが、プレイする側にとっても、ゲームを遊ぶ理由につながる。



コースにはさまざまな仕掛けが配置されている。カエルやキャラクターの仕草はいちいち愛らしい。

大きな話になってしまったが、本作は本物志向のゲームとは異なり、年齢に関係なく、誰もが楽しめるというゴルフの根源的なよさをうまく翻訳している。

真の意味で誰もが遊べる『みんなのケロフ』

「ケロフ」のルールは、基本的にはゴルフに近い。目的はなるべく早くボールならぬカエルをホールに入れること。打数をかけるごとに得点は8500、7000、6000……と、どんどん減っていく。その他にも、フィールド上のハエを食べると300点、クモの巣のジャンプ台で跳ねれば200点、ヤブに落ちてヘビにかじられれば500点減、といった具合に、コースに配置してある仕掛けによって点数が上下するので、打数だけで勝負が決まるわけではない。また、これらのギミックを連続で動かすと、コンボとしてカウントされて得点が飛躍的に伸びていく。だから、場合によっては「カエルインワン」（ホールインワン）するよりも、寄り道をしたほうが得点が高くなる場合がある。

また、飛んでいったカエルは着地しても気ままな動きをする。池に落ちれば向こう岸に泳ぎ、斜面なら転がり落ちたり踏ん張ったり。フィールドの仕掛けとも合わさって、すべてが計算通りに運ぶわけではない。狙い通り正確に打ってもカエルの動きによっては最悪OBになるし、逆にミスショットでもコンボの連鎖がハマれば、高得点を叩き出すこともある。とにかく、打った後の動きに目が離せない。しかも、コミカルで愛らしい「カエル」だから、計算通りにいかなくても許せてしまう。

クラブはパターを含めてたったの4本。スピンをかける、芝目を読むといった難しい要素は省かれ、誰でもできる。失敗したことを悔やむのではなく、成功したことを喜ぶポジティブなゲームなのだ。これこそ『みんなのケロフ』。

それでいて、すべてが運の要素で決まる、荒唐無稽なゴルフのアレンジというわけではない。コースのレイアウトはよく考えられており、上級者ならすべてを掌に収めて一気に攻めることも可能。コンボも、かなり難しいが、カエルの動きを読み切ればやってやれないこともない。うまくなったらなったでより楽しめる。そういうやり込みの要素も実はある。

コアユーザーとビギナーが、同じ土俵で遊べるように工夫されていて、うまければうまいなりに、下手なら下手なりに、異なるアプローチの遊び方がワンゲームで同時にできてしまうのだ。

老若男女誰もが楽しめるゴルフの楽しさを翻訳して、ゲームでしかできない面白さをプラスした、誉め言葉として「ゲームゲームした」という形容詞が似合う作品である。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。周りに半ばおどかされてHPのアドレスを取ったが、まだ開設していない。一応アドレスを載せておくが、万が一アクセスしてもなければそういうことだと思ってください。ttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish

関連作品

ゴルフ（SPG）

メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：4,500円／発売日：'84年5月1日

あの独特のメーターは、プロゴルファーにとって重要な克己心や精神力をも端的に計る、秀逸なインターフェイスだ。この作品の時代から不動の地位を築いている。

GAME SOFT REVIEW 7

ふしぎ刑事（デカ）

ジャンル：AVG／メーカー：カプコン／
機種：プレイステーション／価格：4,800円／
発売日：2000年10月26日

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：6時間

〝カプコン的〟な枠を壊せなかった　ある意味予想通りの不条理ゲーム

「超一流工場・カプコン」という一貫性からの逸脱を期待。しかし、パッケージの枠に収まった不条理を見せられただけだった。

カプコンという一貫性

「不条理もの」は、極めて論理的である。「論理を否定する」という定義からして、不条理の取りうる選択肢は、自由奔放なイメージに反して多くない。ドアの向こうが隣の部屋であれ、国道であれ、遊園地であれ、すべては「論理」の内にとどまる。「論理」が摘み取った多くの可能性の残りを「不条理」は手にできるといっていい。「ドアを開けると何もない空間」という〝ありきたりの不条理〟は、表現可能（論理的）なものからの引き算の結果に過ぎない。ゲーム制作が集団作業である以上、不条理を目的としたホンモノの支離滅裂を目指せば、イメージの伝達さえ危うくなり、完成は極めて困難になるはずだ。そんなわけで「不条理もの」は、狂気とは正反対の緻密な論理に導かれることが多い。

『ふしぎ刑事』は、そういう「不条理の乏しさ」を正しく受け止めて実践した優等生的「不条理ゲーム」である。カプコンといえば破たんとは最も縁遠いメーカーだ。奔放に見えるゲームデザインには、用心深く叩いた石橋にＪＩＳマークを押したような「念入りさ」がある。バグはもちろん、キャラ間の強さの凹凸さえ許さない。『ストⅡ』・『ヴァンパイア』・『バイオ』など、手堅いバランス調整と「値段以上でも以下でもない」コンテンツ量のさじ加減は、年追うごとに巧みとなっている。その最たるものが『ＶＳ』シリーズ（※1）の、各キャラのエンディングの廃止だ。格闘＝対戦ツール「のみ」の公認とストーリー性の完全排除をかくもあからさまに断行したメーカーはない。血液のごとく隅々まで行き渡った合理性の徹底は、あたかも「超一流の工場」である。

ということで、『ふしぎ刑事』の発表が呼んだおおかたの反響は「カプコンが不条理ものを？」という、メーカーの予想どおりの疑問符と物珍しさのハーモニーだった。しかしその裏には「カプコン、手堅すぎない？」という完璧主義に対する息苦しさもあったのではないか。行き過ぎた品質管理やクリエイター特有の情念の欠如――例えるなら飯野賢治という未熟な大器が、なぜ時期尚早なスポットを浴びることになったのか、ということへの普遍的なアンチテーゼ――が束になって「不落のナバロン要塞」カプコンの外壁ぐらいには殺到していたのではないかと思える。そうした文脈におけば、カプコンから不条理ゲームが今の時期にポンと提示されたのは、まったくロジックの産物だ、と穿った見方もしたくなる。

前置きが長くなった。本作への筆者の関心は、始めから「カプコンという一貫性からの逸脱」に集



（※1）『X-MEN VS. STREET FIGHTER』『MARVEL VS. CAPCOM』などの人気格闘ゲームシリーズ。最近の2作『MARVEL VS. CAPCOM2』と『CAPCOM VS. SNK』ではキャラクターごとのエンディングがなくなり、統一のエンディングとなっている。

中していた。ガリ勉が詰めえりのカラーを外して不良ぶってみたが、ズボンには几帳面な寝押しが利いている、そういう光景は「あまり拝みたくないなー」というバイアスが掛かっている。「当然買い！　しかし……」との出発点が設定されていることを、読者諸兄にはご了承していただきたい。

飼い慣らされた「不条理」

『ふしぎ刑事』は〝ベタ〟といって差し支えない古典的フォーマットのAVGだ。一枚絵のシーンを「移動モード」と「調べるモード」を使ってゲームを進める。前者で他のシーンへ移動し、後者で画面の隅々をカーソルでなぞって、怪しいポイントや証拠を探っていく。一見、非常に古臭い。カプコン的＝過不足ないサービス精神とかけ離れているようにみえる。

しかし——。

いささか唐突だが、昔のAVGの本質は何だったのか。それは「時間稼ぎ」と「水増し」だ。貧弱な絵とデータ量を補うのに、彼らは数ドットの意味ある点（調べるべき部分）と、残り数万ドットの「無意味」（調べても意味のない部分）を用いた。福引と同じく、ハズレの「白玉」を引き続けること——つまり「無駄なクリック」こそが、プレイ時間の大半を占めていた。

その意味で本作はAVG的ではない。カーソルの形が「IN」や「アイテム使用？」などに変わるなど、ガイド過剰と思えるほどだ。事件が起こると「これが必要。それはあそこにある」と事細かな〝お品書き〟が手渡される。推理や迷いが入り込む余地はほとんどない。事件と事件の間の「凪」（※2）でも、事件の鍵を握った人物が向こうから駆け寄ってくる。「出し惜しみ」とは対極の、大盤振る舞いのスタンスだ。本作のAVG部分は、物語をドライブする装置として慎み深く背景に退いている。かといってボタンを押すだけのデジコミ的な疎外感はなく、一定の操作感に寄与している。常に先へと進ませようとしつつ、障害「らしきもの」も設ける——要するに、このメーカー得意の「ベルトコンベアー格闘」の手法である。〝カプコン的〟が〝AVG的〟を圧倒しているのだ。

以上が本作品の「舞台」分析だが、役者（キャラ）と大道具（世界）はどうか。これも「不条理」の平均化と、一日で記憶に焼き付く見事な〝立ち方〟を実現している。犬の「オマワリ」。団子ッ鼻でストーカー気味の「忍者」。「カワイコちゃん」にはシルクハットを被せ、〝ヒロインというありがち〟を周到に免れさせている。加えて、墓をクリックすると死者に引きずり込まれるといった適度な意外性のスパイスも盛り込んでいる。まったくもって手際がいい。商品としては、恐らく完璧だ。

しかし「非の打ち所のない不条理」とは一体何なのか。情念の噴出や逸脱もなく、パッケージにきちんと収まった「不条理」。狂気に塗れていないそれは、理性の前にひざまずいた〝飼い犬〟ではないのか。カルト作品『クーロンズ・ゲート』がセールス的に失敗しつつ、他方で今でも熱心なファンの心を捉えて離さない。その対角線上に『ふしぎ刑事』はある。

完成されすぎた「型」は閉塞の「殻」にもなる。本作には「殻」を破ろうとしたものの、「殻」の固さを証明して終った皮肉を感じてしまうのである。



ハミ出すことなく、整然と表現された「不条理」。果たして、不条理の価値はそこにあるのか？

PROFILE
多根清史（BIG☆BURN）
『ガンパレ』でぶっ壊れ気味のゲームライター（と書くライターが10人はいると予想）。今年創刊されるゲーム雑誌『CONTINUE』（太田出版）に参加予定です。ゲーム市場を少しでも盛り上げる役に立てれば。

関連作品
クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～（ADV）
メーカー：SME／機種：プレイステーション／価格：7,800円／発売日：'97年2月28日
世界は風水の力で安定しているという「陰陽道」をベースとした作品。舞台となる九龍城を始め、極限まで作り込まれた世界観に、制作者の狂気ともいえる執念を感じる。

（※2）「風がやんで、波がなくなり、海面が穏やかになった状態」（大辞林より）。ここでは「ひとつの事件が一段落して次の事件が起こるまでの合間」という意味。

GAME SOFT REVIEW **8**

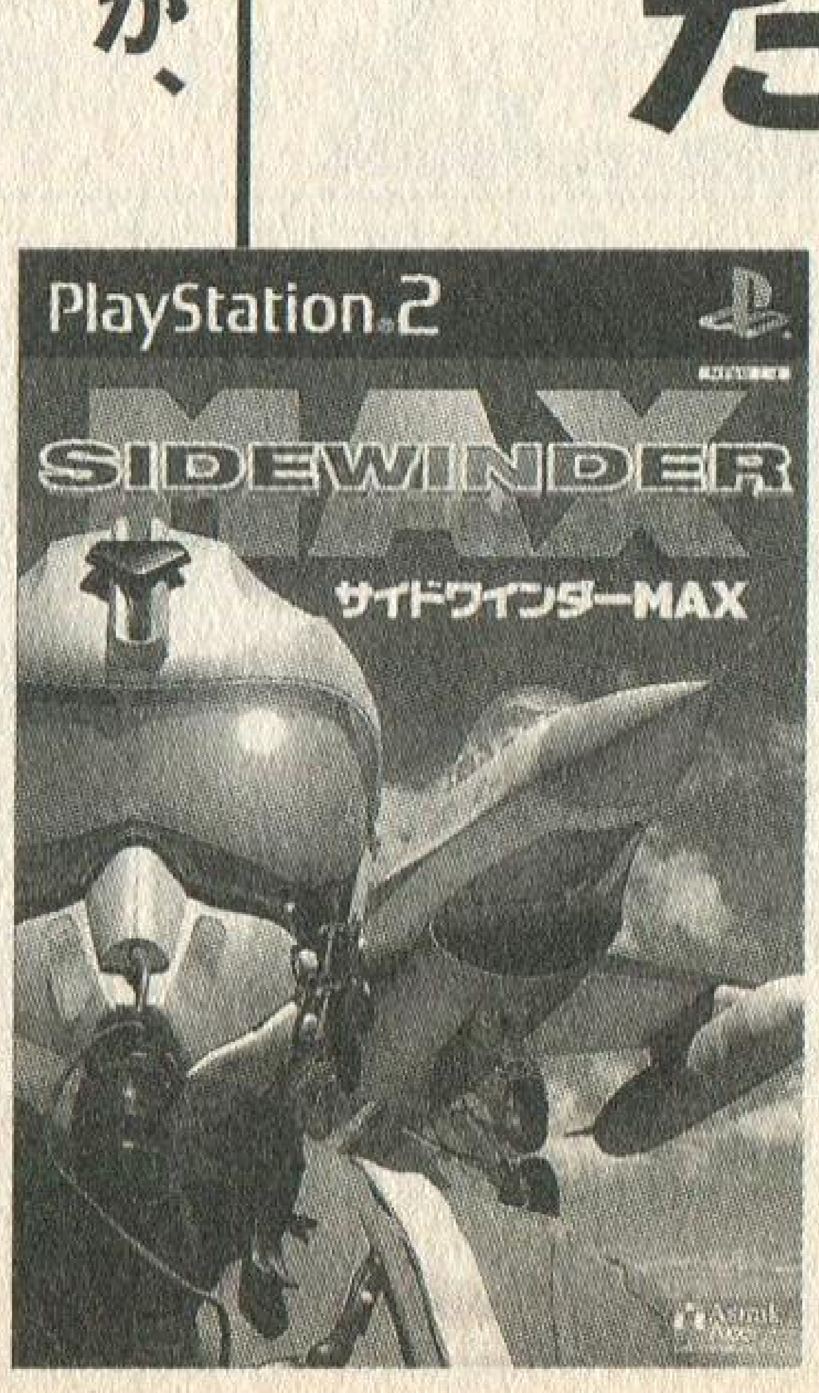
サイドワインダーMAX

ジャンル：3DSTG／メーカー：アスミック・エースエンタテインメント／機種：プレイステーション2／価格：6,800円／発売日：2000年12月7日

ハービー吉村　プレイ時間：15時間

PS2という素材を活かせなかったフライトシミュレーション

高性能だから当たりまえ？　PS2ならではのメリットはないが、「キャンペーン・モード」は新しい楽しさを体験させてくれた。



キッチリした続編でも何だか物足りない……

DVD搭載のPS2が発売されて11ヶ月。今まではCD-ROMのソフトが多く、ゲーム・システムやグラフィックはいいとしても、ボリューム面で物足りなく感じることが多かった。

『サイドワインダーMAX』(以下『S-MAX』)は、まだ数少ないDVD-ROMを使ったゲームのひとつだ。フライトシミュレータ部分については定評のある『サイドワインダー』の続編だけあって、本作もキッチリと作り込まれている。表示されるべき情報もキチンと表示されており、飛行機の動きもかなり忠実にシミュレートされている。ただ、基本に忠実なフライトシミュレータであるだけに、新しい要素があまりないことを残念に感じた。

コントローラのコンフィグ部分は、他のフライトシミュレータをプレイしたことのある人間ならば自然に操作できるような配置になっているので迷うことはない。ストレスなく飛行機を飛ばせる点では、かなり完成されたシステムを持っているゲームといえるだろう。

インメルマンターン(※1)やスプリットS(※2)で敵の背後につき、バレルロール(※3)で敵の追撃を振り切るという空中戦の基本を身に付けていれば、かなり有利に戦えるところも本格派フライトシミュレータとしての証である(システム上ひとつ問題があるのは、ロックオンしてからでなければ機銃が発射できない点。飛行射撃の基本である見越し射撃［※4］ができないので、大変困る)。

操縦できる戦闘機の機種も、F14トムキャット・F4ファントム・F16ファイティングファルコン・F15イーグルなどいくぶん総花的ではあるが、それぞれの機体マニューバ(飛行機動)の特徴をよく表現している。

作戦ミッションの数も偵察・迎撃・爆撃・護衛などを含めて32もあるので、ボリューム面でも満足できるレベルだ。

しかしゲームを進めていると、何だか少し物足りないという気持ちになる。それはいったい何なんだろうか？　多分それは、この程度のフライトシミュレーションゲームであれば他にもやったことがあるし、わざわざPS2でプレイするという必然性があまり感じられないせいかもしれない。

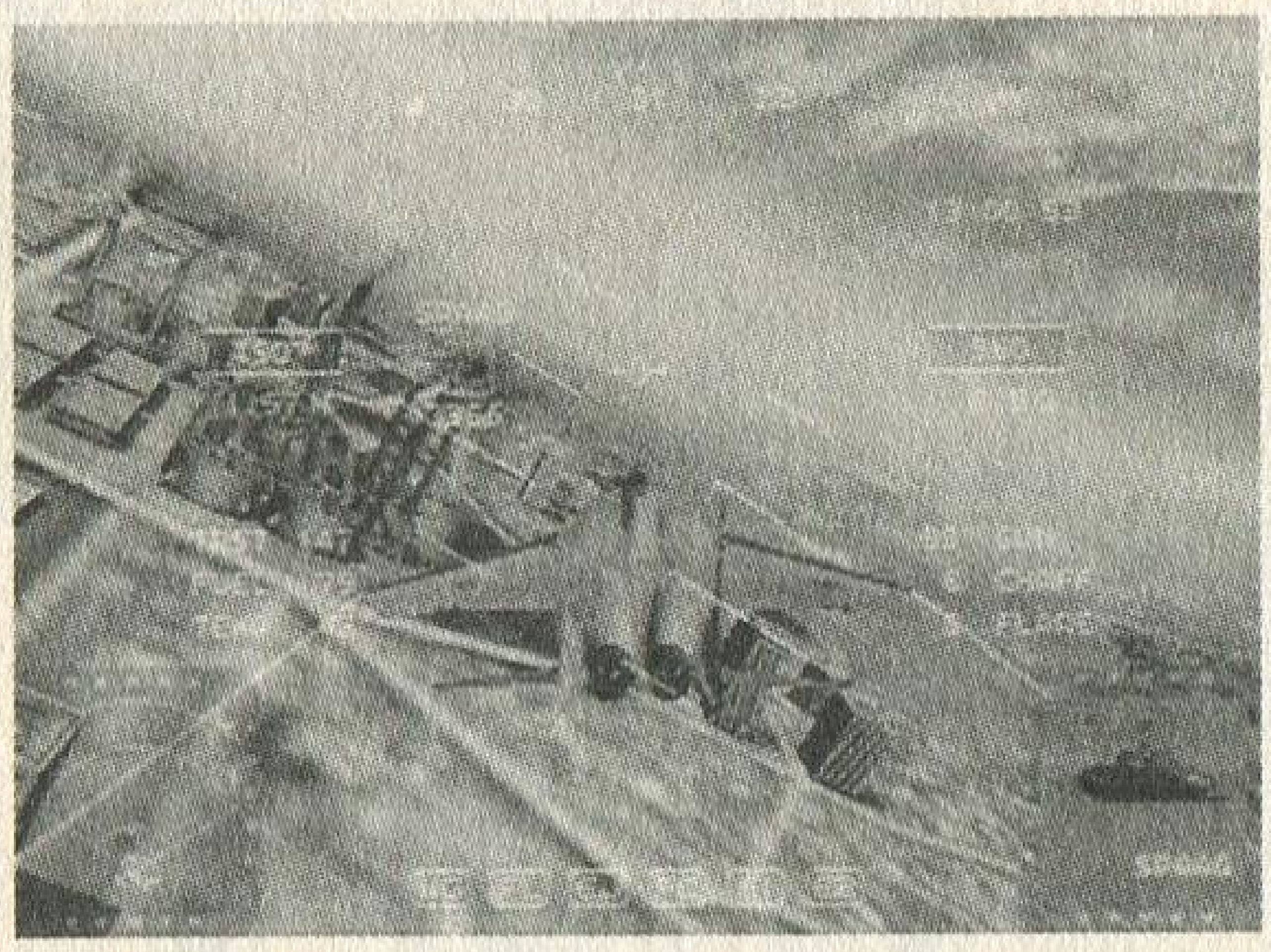
フライトシミュレータというジャンルは、PS2の最大の武器であるグラフィック表現の豊かさをあまり活かせないジャンルである。特に『S-MAX』のような、ジェット機でミサイル攻撃を主体とするゲームの場合、敵戦闘機の捕捉は遠距離で行うことになる。また、遥か地上の地形は地図のような表

(※1) 急ピッチで上昇し、背面姿勢から機体を反転させて180°の上昇ターンをする操作。

(※2) 背面飛行の状態から降下してのちに、機体を起こす操作。結果180°の下降ターンとなる。

現にならざるをえない。戦闘飛行中はヘッドアップディスプレイに表示される情報を頼りにして飛行することになるので、グラフィックの良さが本当の意味で活かされるのはリプレイシーンの時だけだ。

フライトシミュレータは処理速度が「速い」ことが絶対条件になるので、PS2のエモーションエンジンで当たりまえ、ということぐらいにしか感じられない。ある意味では20万円以上するパソコンでしかできなかったことがコンシューマ機でできるということがスゴイのかもしれない。しかし、何かもう少しプラスαになるものが欲しいのだ。



一見地味な戦闘シーン。だが、そこには火力勝負ではない本当の腕での勝負がシミュレートされている。

それを補う意味において「キャンペーン・モード」の存在は重要な意味を持っている。

戦術シミュレーションの「キャンペーン・モード」

「キャンペーン・モード」は、架空の多国籍航空部隊「ファイティング・バーズ」に所属するパイロットとなるモードだ。『S-MAX』はこのモードによって、ただのフライトシミュレータからフライト戦術シミュレーション・ゲームに変身することができた。

第一章はゲームに慣れるためのシナリオみたいな印象を受ける。しかし第二章からは飛行小隊の隊長として、出撃する機体の選択や人選、爆装の指定まで、かなり細かくセッティングしてからミッションをプレイすることになる。

自分の小隊に属するパイロットを他の小隊のパイロットとトレードすることもできるので、たとえば爆撃ミッションの場合、爆撃のスペシャリストを3人用意して、自分は対空兵器だけを装備、敵戦闘機は自分が引き受けるというようなプレイもできる（あまり上手くはいかないが）。

初めは煩わしく感じるものの、パイロットたちや基地で働く人たちともPX（軍の福利厚生施設）で会話できるので、ストーリーが進行するにつれて登場人物たちに感情移入していくことになる。パイロットの個性や技量も作戦ミッション遂行の重要なカギになるので、キャラクターの把握が必要になってくるのだ。

なかなか上手くできたゲームシステムだと思うが、問題はそのシナリオ部分にある。細かく設定を作り込むことによってリアリティを出そうとしたのは認めるが、その設定があまりにもステレオタイプ過ぎて辟易としてしまうのだ。

「ファイティング・バーズ」軍はあからさまに米軍だし、敵はいわゆる第三世界国家連合（使用兵器もそんなカンジ）である。「ファイティング・バーズ」軍の人間は、「この戦争の正義は自分たちにある」と語るが、イマドキの戦争に「正義」なんてあるわけがないじゃないか。小中学生なら納得するかもしれないが、こんな子ども騙しなシナリオなら、ないほうがマシなくらいである。

戦争ゲームに「正義」を持ち出すのは明らかにルール違反だとボクは思うのだが、このゲームの制作者が想定するプレイヤーの精神年齢はそんなに低いのだろうか？ハリウッド映画風のオープニングを作るのはいいが、シナリオまでハリウッド風というのはいかがなものであろう。

「フライト戦術シミュレーション」という発想から、局地戦のストーリーを構築したのは良かったが、シナリオの練り込みが足りなかったのは非常に残念だ。

PROFILE

ハービー吉村（ハービー・よしむら）

フリー編集者&ライター。軍用機のムックを作るための勉強中に、フライトシミュレータ&飛行機マニアになってしまいました。ムックの企画は今のところ頓挫中だけど、今年中には発売したいと思っているのでよろしく。

関連作品

エースコンバット3 エレクトロスフィア（3DSTG）

メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：6,800円／発売日：'99年5月27日

リアリティある前作とはうって変わり、近未来を舞台としたストーリーを前面に押し出した。しかし一部のファンには、作品への感情移入が妨げられると不評だった。

（※3）機体を左右どちらかに傾け、軸をずらしながらロールし続ける操作。後方の敵に捕捉された場合などに使う。

（※4）敵を捕捉する前に試射し、上下左右の弾道補正を行うこと。戦闘機は必ずしも真っ直ぐ飛んでいるわけではないので必要となる補正射撃。

GAME SOFT REVIEW 9

ギルティギア ゼクス

ジャンル：ACG／メーカー：サミー／機種：ドリームキャスト／価格：5,800円／発売日：2000年12月14日

加藤羅刹　プレイ時間：14時間（アーケード版：50クレジット）

好きなヤツだけついてこい 開発者の叫びが聞こえる"過剰"な作品

これでもかと盛り込まれたアイデアとシステムがいびつなバランスをもたらしながらも、魅力あふれるゲームに仕上がっている。

ブッチギリのインフレ格闘ゲーム

『ギルティギア』の登場は衝撃的だった。

名も知らぬメーカー（失礼）から突如として発売、その荒削りながらも勢いのある作品性によって多くのユーザーから支持を受け、ブレイクを果たした。まったくのオリジナル作品、かつプレイステーションでリリースされた2D格闘ゲームという点も注目に値した。

そうした実績を引っさげて、続編の『ギルティギアX』（以下『GGX』）が、アーケード、そしてドリームキャストで発売された。前作のブレイクにより期待が高まる中、リリースされたこの作品。いったいどのように仕上がっていたのだろうか。

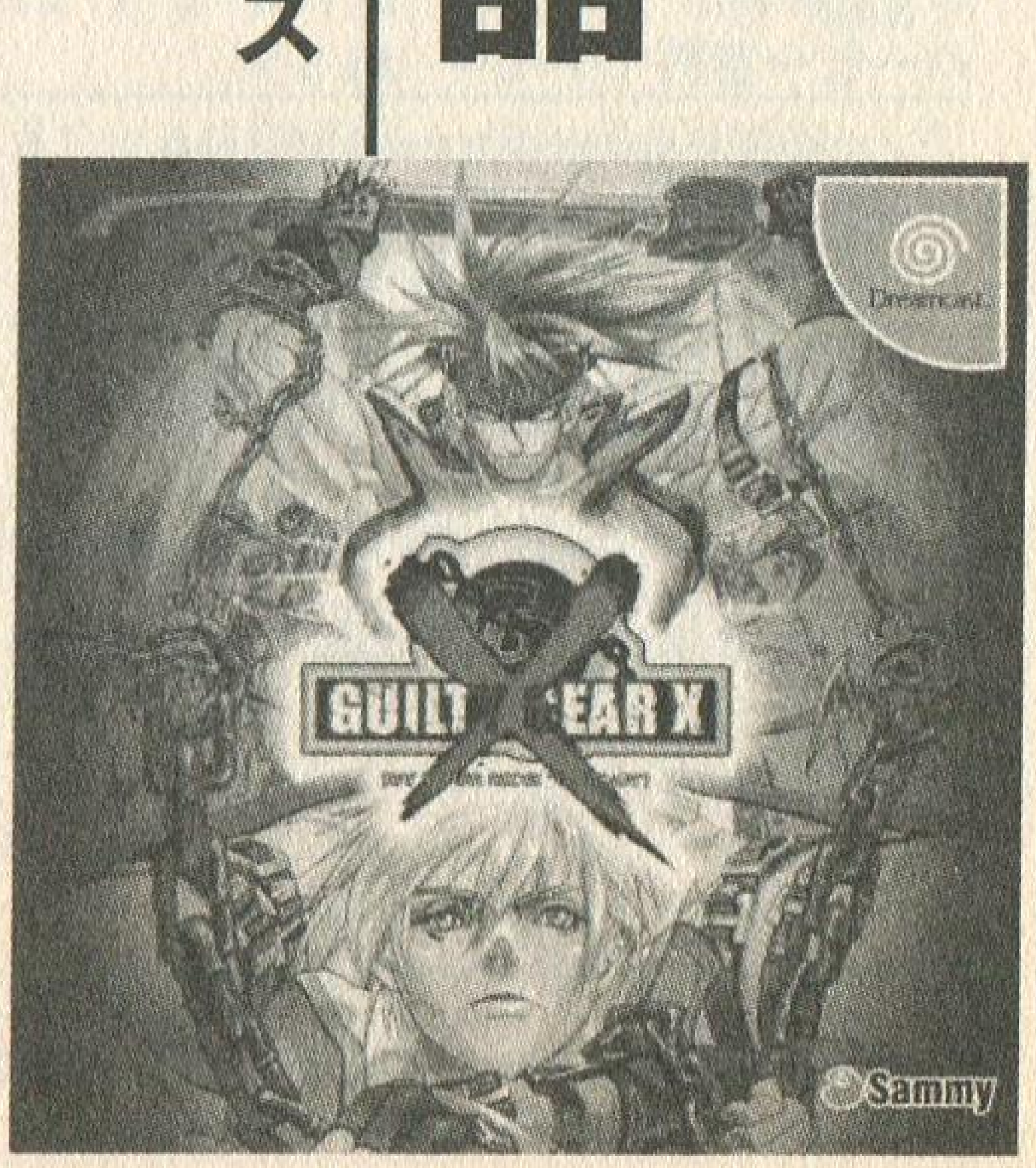
いきなり格闘ゲーム論になって恐縮だが、格闘ゲームを作るには、2つの方法論があるように思う。「これまでにある物を"進化"させる」か、「これまでにある物を"変化"させる」かである。前者はコアな格闘ゲーマーに向けた作り、後者は格闘ゲーム初心者を配慮した作りと言える。最近のカプコンの格闘ゲームに当てはめるならば、前者の代表が『マーヴル VS.カプコン』シリーズ、後者の代表が『カプコンVS.SNK』であろう。その中間を狙おうとすると『燃えろ！　ジャスティス学園』のようにイマイチな物が出来あがってしまう（余談失礼）。

『GGX』はブッチギリの前者だ。すでにダイナミックでゴージャスだった前作を、あらゆる面でさらにパワーアップ。ゲームテンポは限りなく速く、システムはこれでもかと言わんばかりに詰め込まれている。「俺たちは好きなように作る。好きなヤツだけついてこい！」という制作者の思想がゲームから伝わってくる。

多数のアイデア（システム）が盛り込まれた本作は、まさに2D格闘ゲームの集大成であり到達点だ。そのシステムを列挙するだけで日が暮れてしまう。

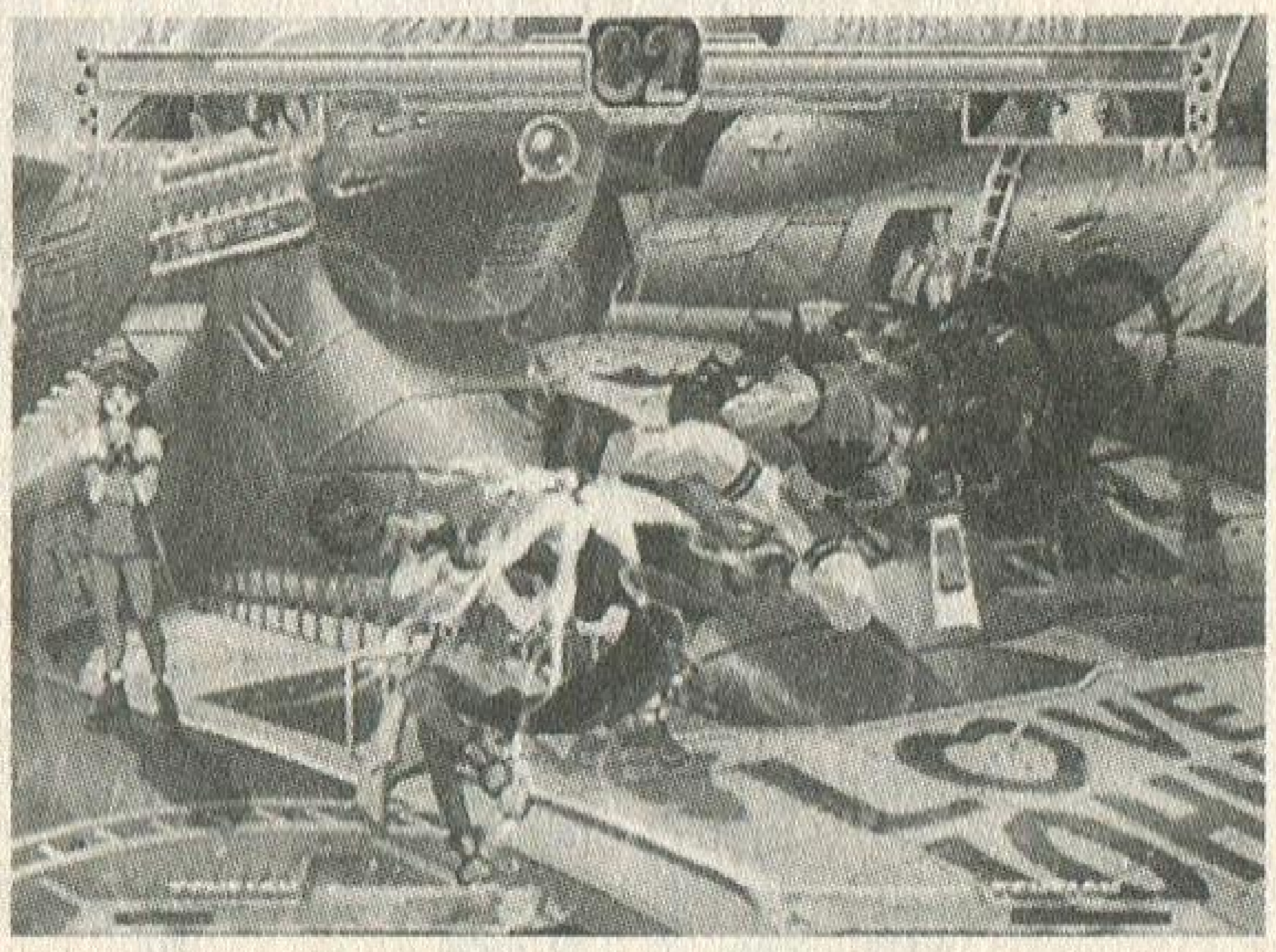
通常技を連続して叩き込む「ガドリングコンビネーション」、通常技のモーションをキャンセルする「ロマンキャンセル」、ゲージを消費する特殊なガード方法「フォルトレスディフェンス」、前作の「殺界システム」（特定の技を決めることで瞬時に勝負がついてしまうシステム。斬新ながらも物議を醸した）をアレンジした「一撃必殺技」の存在、などなど……。

こうしたシステムの多さがゲームに深みを与えていることは事実であり、ヘビーな格闘ゲームユーザーには堪えられない内容に仕上がっている。どのシステムも無駄に存在しているわけではなく、きちんと使い道が考えられている点も好印象だ。



ただし、こうしたシステムの多様化・複雑化は、その見返りとして弊害を生むことがある。そしてそれは『GGX』の欠点であることに他ならない。

まず、初心者がゲームについていけないという点。本作品のインフレ気味なシステムを使いこなすには相当の腕と投資が必要である。初心者がおいそれと手出しすると火傷してしまうだろう。結果、選ばれたユーザーだけが楽しめるマニアックな作品、という見方もできる。前述のように初心者を省みない制作手法を取っている作品とはいえ、高い敷居はやはりマイナス要素と言わざるを得ない。



破綻を恐れずに詰め込まれた要素の数々が、多くのユーザーを魅了している。そういう作品だ。

対戦ゲームとしてのバランスの悪さも指摘される。初心者相手ならばともかく、上級者同士でも瞬時に勝負が決まってしまうことがあるのだ。凶悪な連続技が存在するせいだ。逆に徹底して「待ち」ができるキャラもあって、どうも具合が悪い。「システムが複雑＝選択肢が多く、抜け道がある」とならないのが格闘ゲーム作りの難しさである。本作品を対戦ゲームとして見た時、「勝っても負けても後味が悪い」という意見があるが、実に的を射た評価と言えるだろう。

「作品」と「商品性」を兼ね備えた良作

では、初心者も対戦ゲームフリークも敬遠してしまう失敗作なのかと言えば、決してそんなことはない。事実としてアーケード版の発売と同時にファンがゲーセンに押し寄せ、いまだに高いインカムを誇っていることがあげられる。ドリームキャスト版も好調なセールスを記録した。

その人気の秘密はなにか。いわゆる「キャラ萌え」できる魅力的なキャラクターも要因のひとつだろう。他にも、豊富なアニメパターンやNAOMI基板の性能を活かした美しいグラフィック、気持ち良いぐらい派手なハードロック基調のBGMなど、ユーザーを惹きつける要素が多数存在している。こうしたゲームの骨子とは別の部分の作り込みを、評価しないわけにはいかない。システムやバランスなど、一部を検証すれば確かに粗がある。しかしトータルでこの作品を俯瞰すれば、様々な長所が目立つ非常に優れた作品だと筆者は思うのだ。結果として『GGX』は、「あらゆる要素を詰め込んだ格闘ゲームの最先端」であり、「一方的な戦いになりがちなゲーム性・バランス」という欠点を持ちつつも、「魅力あふれる個性的な世界観・キャラクター」を持つ作品ということになる。

こうした作風は、SNKでいうところの『サムライスピリッツ』（以下『サムスピ』）シリーズに相当するだろう。3D化によって自滅してしまった『サムスピ』シリーズのファン層を、上手く『ギルティギア』シリーズが拾ったと言えるかも知れない。なにはともあれ、『GGX』は高く評価されてしかるべき作品には違いない。この作品が成功を収めたことの意義は非常に大きいと言える。

今回あまりにも作りこんでしまったため、以後の進化の形がまるで見えない『ギルティギア』シリーズ。現在のところ、続編があるかどうか不明だが、近年の2D格闘ゲームとしては珍しく「作品」としても「商品」としても成立している同シリーズが、更なる発展を遂げることを祈りたい。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

'69年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。PS2のソフトが7,800円で売られていることに違和感を覚える今日この頃。やっぱり高い気がします。

関連作品

ギルティ・ギア（ACG）

メーカー：アークシステムワークス／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'98年5月14日

スピーディな展開とインパクトあるキャラクターが受けて、スマッシュヒットを記録した2D格闘ゲーム。最近、ワンダースワンカラー版もリリースされた。

パーフェクトダーク

ジャンル：3DSTG／メーカー：任天堂／機種：N64／価格：7,800円（メモリ拡張パック付き）／発売日：2000年10月21日

水野隆志　プレイ時間：17時間

「AIが制御する人間」との静かで苛烈な戦いに燃えろ！

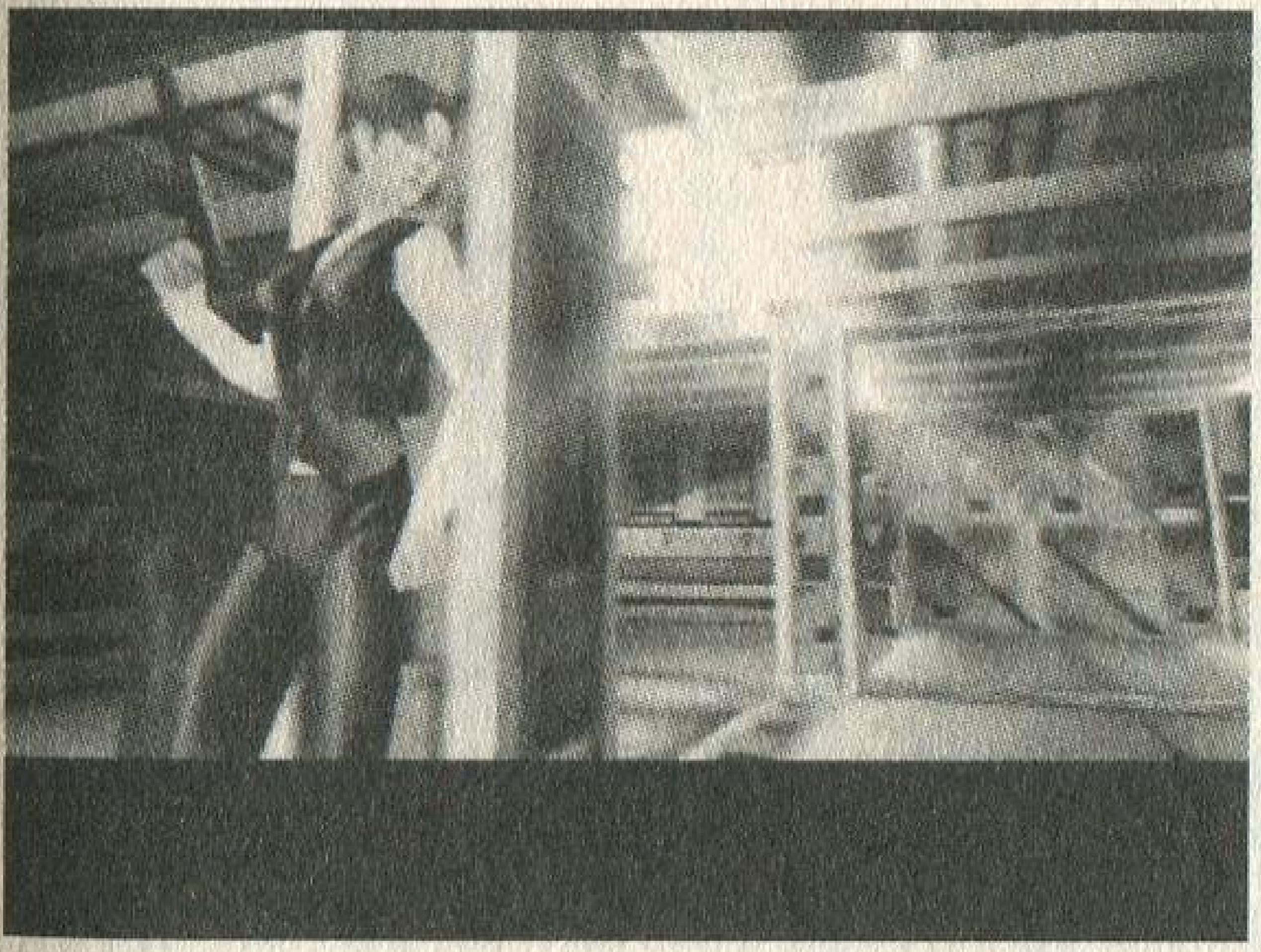
ロングセラー『ゴールデンアイ007』のシステムを継承した事実上の続編。期待に違わない、作り込まれた良品だ。

パッと見は地味かも知れないが……

『パーフェクトダーク』は近未来の世界を舞台にした潜入工作系のアクションゲームだ。プレイヤーはある民間組織に所属しているエージェントになり、巨大企業が画策している陰謀を阻止すべく、戦いを繰り広げていく。

この作品について語る際、どうしても避けて通れないのが『ゴールデンアイ007』（以下『007』）の存在だ。'97年の発売以来、海外を含めた多くのファンから長期に渡って支持を受けているソフト（※1）だが、『パーフェクトダーク』はその基本システムをほぼ継承したまま、さらなる発展を図っている作品なのである。世界観こそ異なるものの、実質的には続編といってよいだろう。ミッションクリアタイプの展開、ハンドガン・サブマシンガン・スナイパーライフル・ロケットランチャーなどの各種武器を状況に応じて使い分けていく戦闘スタイルなど、見た目には『007』との違いがほとんど感じられない。内容面でもコンセプトレベルでの大きな変化はなく、穿った言い方をすれば、すでに完成しているシステムを使った「二匹目のドジョウ」のように思えなくもないのだ。

もちろん、新規の要素がまったくないわけではない。その筆頭は、前述したように世界観やキャラクターがオリジナルの設定に変わったことだろう。だが、これはオーソドックスな近未来物の枠を越えておらず、特別なオリジナリティがあるわけではない。ヒロインもアメコミなどでよく見る「好戦的で強い女性」以上の性格になっておらず、やはり印象が薄い。


オリジナルの世界観とキャラクターは独自性に乏しく、魅力的な要素とはなれなかった。

もう一つ、新規要素としてスパイカメラ・暗視ゴーグル・妨害電波発生装置などの装備品が充実したことが挙げられる。しかし、こちらも武器ごとに使えるミッションが固定されているため、せっかくのアイデアが死んでいる。「状況」と「必要な装備」が一対一で対応しているため、戦術を練る楽しさが減退しているのだ。ただ、選択の幅は乏しいものの、使う際のタイミングなどはシビアになっていて、謎解き要素としてはかなりの成功を収めていた。

このように部分的には魅力的な



（※1）海外での販売本数は700万本を越えている。

ところもあったが、総じて新規要素が不発に終わっている。このため、前作のイメージから脱皮しきれず、似た雰囲気のグラフィックと相まって、全体のイメージが地味になり、ともすれば模倣作っぽく見せてしまっているのだ。

見た目の悪さを一掃する緊張感たっぷりの戦闘

だが、本当に二番煎じに終わった作品なのかというと、そんなことはまったくない。「潜入」というシチュエーションを意識した臨場感溢れる戦闘の面白さが、見た目の欠点など軽く吹き飛ばしてしまっているのだ。


様々な武器を駆使して、リアルに動く敵と渡り合う。生死が交錯する一瞬の緊張感は抜群！

壁の隙間から通路の先を覗き込んだり、壁越しに聞こえる話し声を頼りに敵の存在を感知したりと、視聴覚をフルに使った演出は実に鮮やか。プレイヤーの注意力によっては思わぬところから敵を倒すこともでき（※2）、行動の幅が非常に広くなっている。また、各ステージのマップ構成も見事で、通路の繋がり、扉や曲がり角の位置と敵の巡回経路の関係などが、溜息が出るほど上手く融合されている。周囲を観察した結果を踏まえて、的確な攻略ルートを探し出していく楽しみは、前作になかった新たな面白さといえるだろう。

ひたすら隠れるのもいいが、射撃に自信があるなら、正面から切り込むのもいい。前作にはなかった「武器の練習モード」で特訓すれば、ファーストプレイから攻撃的なプレイも可能だ。このあたりも、確実に進歩といえるだろう。

そして、最も注目すべきは「AI制御された敵のリアルな動き」だ。こちらを発見するとその場でいきなり撃ってきたりはせず、移動して遮蔽を取ろうとする。それが無理な場合でも、床に転がるなどして銃の照準を合わせにくくしてくる。遮蔽を取れば、そこから身を乗り出して攻撃に転じ、味方の援護を待って前進してくる。場合によっては反撃に出ず、非常ベルのスイッチを押しに行く。

こうした、実にリアルな戦闘が展開されるのだ。正直いって難度は高いので、最初は死体の山を築いてしまうかもしれない。しかし、それならば練習を積んで再戦すればいいではないか。

射撃による敵へのペナルティも、命中した部位によって細かく決まっている。このため、「銃を弾き飛ばしてから心臓を一発」といった西部劇の主人公さながらの倒し方から、「眉間一発であの世行き」といったスナイパー顔負けの攻撃方法まで、いろいろな戦闘スタイルが可能になっている。とくに股間を撃ち抜かれた敵の苦しそうなもがきっぷりといったら……。

ここには、ゲームの中でこそ表現可能な、リアルで独特の緊張感が溢れている。確かに前作のシステムを継承してはいるが、桁違いの進化を見せ、もはやオリジナルといっても過言ではないレベルに達している。アクションゲームとしての根幹部分が革新されているため、プレイヤーが前作との類似を感じたとしても、ほとんど気にならずに熱中できるのだ。

『パーフェクトダーク』は安心して人に推薦できる作品だ。主観視点での遊びにくさ（特に3D酔い）を感じる人がいるかもしれないが、そこを除けば、アクション好きなら間違いなく楽しめる。派手な仕掛けこそないが、卓越したバランス感覚を持っているあたりいかにもN64らしい作品といえるかもしれない。

PROFILE
水野隆志（みずの・たかし）
'68年生まれ。『バトル・ロワイアル』を見た。深作欣二度120%で大満足だったが、内容的にはそれほど深刻な映画じゃない。アナーキーでエネルギッシュだが、これは純然たる娯楽作。それ以上でもそれ以下でもない。

関連作品
メタルギア ソリッド インテグラル（ACG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：4,980円／発売日：'99年6月24日
潜入工作アクションの傑作を大幅にバージョンアップ。各種モードが充実している文字通りの完全版だ。『パーフェクトダーク』と比べると、また独特の面白さが見えるだろう。

（※2）ガラスの窓越しや網目状のフェンスの隙間など、一見背景にしか見えないポイントからでも攻撃が可能になっている。

GAME SOFT REVIEW 11

Napple Tale ~Arsia in Daydream~
ジャンル：A・RPG／メーカー：SEGA／
機種：ドリームキャスト／価格：5,800円／
発売日：2000年10月19日

多根清史(BIG☆BURN) プレイ時間：20時間

コンセプトとゲーム性の不調和にゲームマニアは涙する

手間と気配りをかけ、丁寧に作られたゲーム。しかし、間違った「間口の取り方」がゲームを不幸にしている。

落日のジャンプアクション

涙のしょっぱさは、塩のしょっぱさとはちょっぴり違います。哀しい、苦しい、辛い、せつない、かわいそう、うれしいに懐かしい。色んな想いが混じった七色の味。心の底にたまってたカケラが溶けて、ほおを伝って流れていく。そして舌に残ったほろ苦さに、人は自分がどれだけ泣きたかったか、思い出してまた涙するのです。

筆者にとって『ナップルテール』（以下『ナップル』）は、そんなゲームでした。ただ、作った人たちの狙ったところと僕が涙したのは、たぶん違うところです。感動は音叉（おんさ）の共鳴と似ています。深く埋もれた孤独が、同じ芯を持つ仲間を見つけた時の心そのものの震え。それは暗く閉じた喜びであって、「みんなに楽しんでもらう」ために生まれたゲームにとっては不幸せなことでしょう。その思いは、『ナップル』の世界を歩き回り、かけられた手間や気配りが分かるほどに、ますます心に沁みていくのでした。

『ナップル』は、3次元の画面を斜め上から見下ろした「クォータービュー」のジャンプアクションゲームです。視点は固定されていて、遊ぶ側は変えられません。もうその段階から……つまり入口から、受け入れられるユーザーは絞られています。

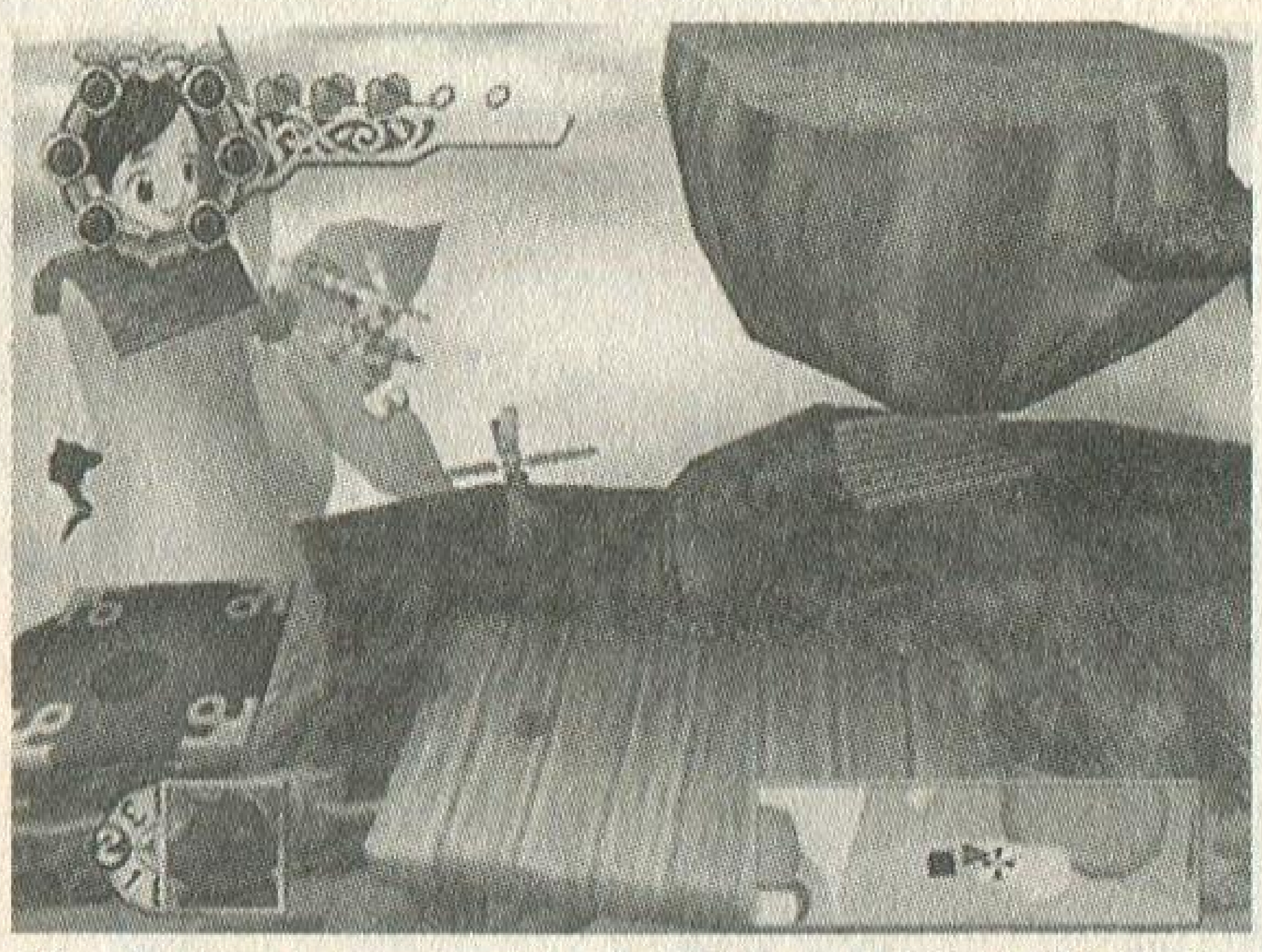
穴を飛びこえ、空中の足場を跳び渡っていく。そんなジャンプアクションは、一度は滅んだタイプといえるでしょう。元々このジャンルはゲームセンターから来たものです。その根本には「プレイヤーに早く死んで欲しい」という、ひどく冷たい考えがあります。

ジャンプアクションが家庭用に持ち込まれた時、初めは「いくらでも死ねるからオトク」と喜ばれました。しかしRPGのように「死ななくても面白い」ゲームが増えると、初心者はそういう厳しいソフトを〝避けられる〟ようになりました。メーカー側もあわてて、一回ぐらい落ちても死なない体力制などを取り入れましたが、さんざんヒドい目に遭わなければありがたみが分からないものです。結局うまい人にはヌルいと不人気で、みんなから見放されていきました。N64版の『スーパーマリオ』や『ゼルダ』は、むしろ「箱庭」であり、ジャンプアクションとは別物になっています。その違いは話が大きくなるので、また別の機会に。

今の時代にあるはずがない、と思われたジャンプアクションが、『ナップル』では復活しているのです。画面には奥行きがあり、自由に動けそうです。しかし〝見えない壁〟があちこちにあるため、ほぼ一本道（分かれ道もありますが）。場所によっては、足場がジ



ヤマして死角がいっぱいです。さらに「2次元の画面」で「3次元の距離」を計る難しさが手伝って、ミスの嵐が吹き荒れます。この難しさ、やりきれなさこそ、ある世代にとっては「ゲーム」そのものなのです。だけれど、初心者にとっては「ただ辛いだけ」かもしれません。「今どき」にしぶしぶ合わせるように、主人公の体力はたっぷりと多めに取られていますが、立て続けに死ぬ「ハマリ」もあって、ちらりと鬼の顔がのぞくことも少なくない。それは昔のゲームとしては正しいのですが、次にお話しする「間口の取り方」からすれば、間違ったアプローチ、あるいはピンポイント過ぎるのではないかと惜しまれるのです。


ジャンプアクションでありながら、非常に距離感がつかみにくく、着地をするまで気を抜くことができない。

「女性向け」という名の男性向け作品

舞台となる「ナップルワールド」は、リアルワールド（現実の世界）で死んだ者が「深き夢の世界（ディープドリーム）」へ行くまでに連れて来られる不思議な世界。主人公「ポーチ」がしばらく住むことになるナップルタウンは、カラフルな家並み・車に乗ったカエルのフロッカー町長・テディベアそっくりのストーン卿をはじめ、おとぎの国のにぎやかさです。

だけど、本当の姿は「死の国」。冒険のきっかけ——ポーチを間違ってこの世界に引き込んだ「たまガイド」のストレイナップ（略称はSN）は死神です。町の人たちも全員、あの世に旅立つか、生まれ変わるのを待っている「死人」なのです。はっきりと語られない分だけ、セシルのエピソード（これは絶対見て欲しい！）の哀しみが胸に沁みるのでしょう。

深い世界観（原案：門倉直人［※］）と、それをふんわり隠す「パフェット」（冒険に役立つマスコット）などの優しい女性的デザイン。ポーチの魂のかけらで、元の世界に戻る手がかりの「ペタル（妖精）」たちが逃げ込んだ春・夏・秋・冬・過去・未来の世界を彩る柔らかい音楽（作曲：菅野よう子）。そして、ボケボケっとした中にも強い意志を感じさせるポーチの声（声優：坂本真綾）。これら（の要素）から伝わるのは「女の人にこそ遊んで欲しい」という強いメッセージでしょう。

けど「狙い過ぎ」です。女性向け×女性向け×……と重ね合わせると、本当の女性は暑苦しく感じるのではないでしょうか。「あまりにも女性的」というのは、実は男性向けなのでは？『どこでもいっしょ』のトロにひたむきな愛を注ぎ、『花とゆめ』などの女性向けコミック誌を好んで読む男性も、決して少なくありません。自分が持ってるものはいらない。自分に欠けてるものを求めるのが、人の性（さが）だと思うのです。

こうした「間口の取り方」と、先のジャンプアクションが出会うとどうなるでしょう。一つ考えられるのは「狙い＝女性向け」、「ゲーム部分＝男性向け」となり、双方ぶつかって失敗。もう一つ考えられるのは、「コンセプト＝（結果的に）男性向け」で、ジャンプアクションと相性がよく、ごく限られた熱心なファンをつかめる。そのどちらもが真実、というのが筆者のたどり着いた結論でした。売れる勝算がなければ作れなかった。しかし、そのおかげで売れはしないだろうけど、自分にとって素晴らしいゲームが生まれた。しょっぱくてほろ苦いとしか言いようのない味なのです。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

ゲームライター。今のドリームキャストは、ひるいなき素晴らしいゲームがそろっているのに、売れないのは見ていてやりきれません。たぶん僕らは、「ゲームの市場原理」が変わる分水嶺にいるのでしょうね。

関連作品

メルヘンメイズ（ACG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年：'88年

『不思議の国のアリス』をモチーフにした、クォータービューのジャンプアクションゲーム。見た目の可愛さと裏腹に、超絶な難しさが当時のゲーマーたちを苦しめた逸品だ。

［※］日本のテーブルトークRPGの全盛期を支え、後にその蓄積を家庭用ゲーム機に継承した異才。前者では『ローズ・トゥ・ロード』（ツクダホビー）、後者は『テラ・ファンタスティカ』（セガ）が代表作。PBM（郵便を使ったネットゲーム）の『蓬莱学園』で有名な会社「遊演体」の設立者でもある。

GameSoft Review 12

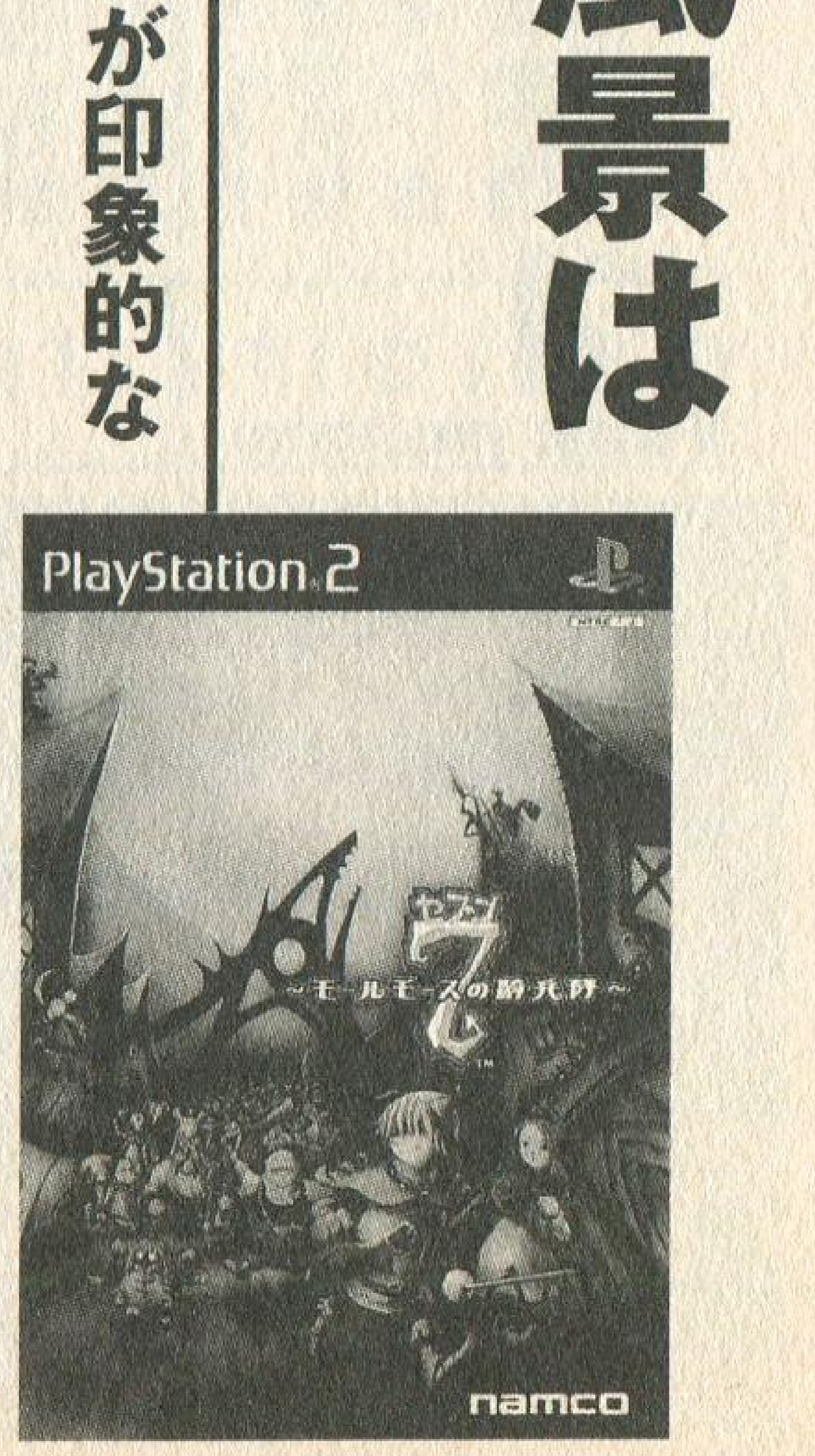
7（セブン）～モールモースの騎兵隊～

ジャンル：RPG／メーカー：ナムコ／
機種：プレイステーション2／価格：7,800円／
発売日：2000年12月21日

卯月鮎　プレイ時間：52時間

デジタルを感じさせない風景は「7」の呪縛の中で……

緻密に描き込まれた個性的な映像と新鮮な戦闘システムが印象的なナムコのオリジナルRPG『7』が放つ異彩を分析する。



7はすべてを支配する？　奇妙な魅力を放つ作品

万物は数である。

そう考えたのは、古代ギリシアのピタゴラス派の学者たちだった。音楽は数式で分解して説明できることを示し、数学の公式をまるで秘儀のように口授した彼らは、今ではほとんど相容れることのない2つの学問、数学と思想の歴史に大きく貢献した。数字に宗教的な意味を付与したのは主に彼らと、その思想に影響を受けた人々だ。

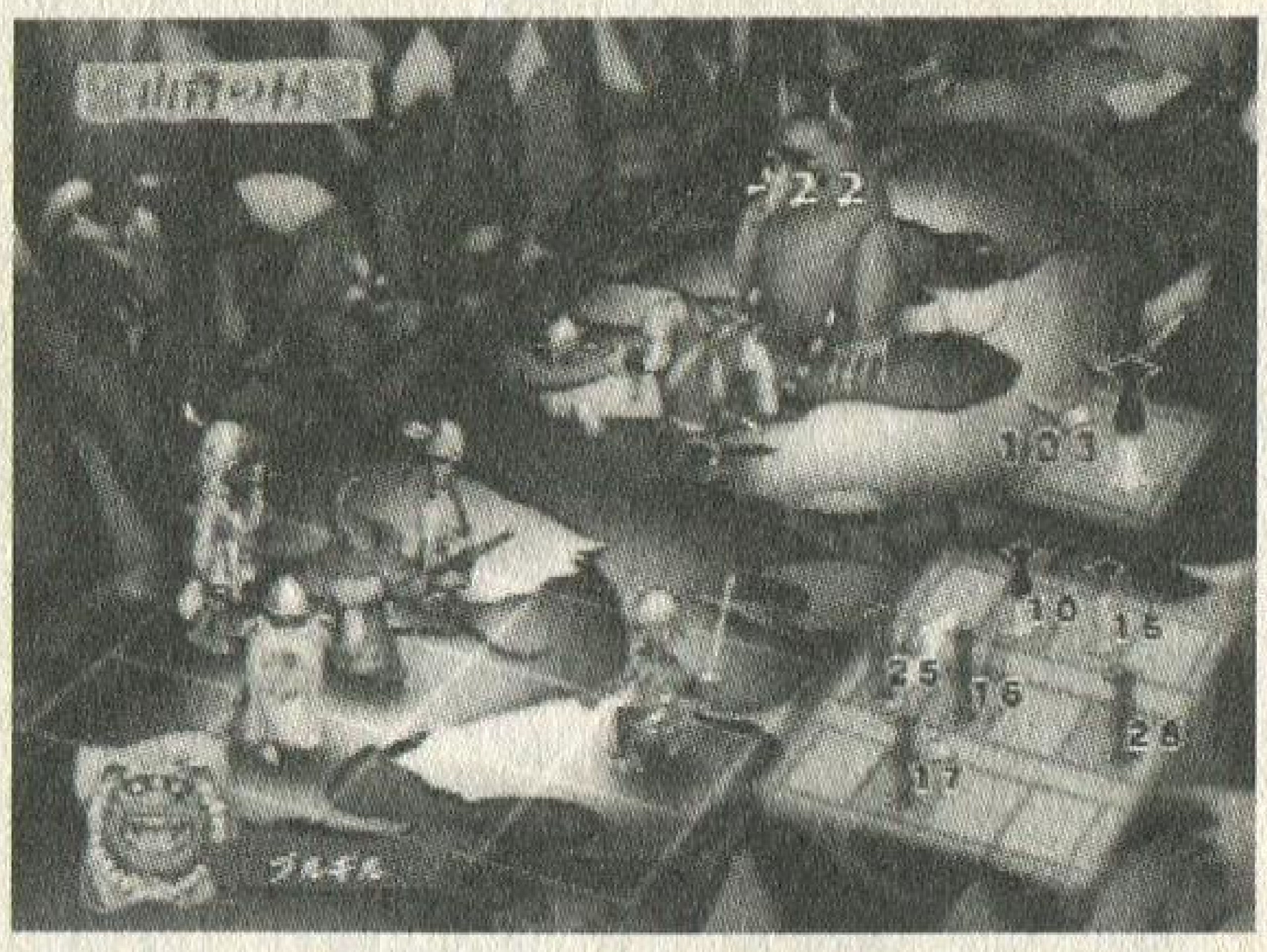
特に7なんて、それはもう大変な力を持っている。太陽と月、地上から肉眼で確認できる5つの惑星は足せば7つ。そこから1週間は7日で区切るようになったという。ついでに神を象徴する三位一体の3と地上を表す四方位、四元素の4を足しても7。すなわち全世界みたいなもんである。だから今ではスロットマシーンの大当たりから学校の七不思議なんてレベルに至るまで、7は神秘的な数として、汎世界的に強い力を持つとみなされている。

本作の舞台は、やっぱり「7」が大きな力を持っている世界アクラリンド。ここでは、かつて御使いに7つの武器を授けられた7人の勇者が、力を合わせて魔物を追い払ったという。だが長い間平和だったこの地にも、魔物が再び現れるようになった。本作の主人公は騎士見習いの少年。とあるいきさつから騎兵隊を結成し、世界から魔物を消し去るという7つの宝玉を集める旅に出ることになる。

ここまでは普通のRPGのようにも思えるが、画面をぱっと見て、最初に目に付くのは、ヨーロッパの童話の挿し絵や、ティム・バートンのアニメを連想させるビジュアルのただならぬ存在感。全編にわたって2Dの渋い色調、濃い陰影で綿密に描き込まれている。奇妙にねじくれた尖塔を鬼気迫るほどにみっちりと生やした街の建物など、リアルを追求した映像の多い最近のゲームの中では、いつになく個性を感じさせるたたずまい。それだけではない。音楽や演出も非常にクオリティが高く、なおかつ独特の雰囲気を盛り上げるのに一役買っている。

このような背景の中で、プレイヤーはまず絵本のような冒険譚「モールモースの騎兵隊」編を遊ぶことになる。物語部分は一本道で謎解きもなく、淡々と進んでいく。プレイヤーが積極的に干渉できる部分といったら戦闘しかないわけだが、そのシステムもグラフィックと同様に異彩を放つ。

RPGというジャンルに分類されてはいるが、本作は普通のコマンド式戦闘ではなく「ローテーション・バトル」というスタイルを採用している。まず編成画面で、3×4、計12のマスに最高で7体


ローテーションするかしないかで、展開はさまざまに変わる。そのシステムはシンプルながらも奥深い。

のユニットを配置する。やっぱり7に支配されているわけだ。

隊列は、直接攻撃できる前列、間接攻撃や補助魔法がかけられる中列、回復能力が発動する後列の3つ。ダメージを与えるのも与えられるのも基本的には前列のみで、前半ではひとりでも倒れたらゲームオーバー。だから、前列が多大なダメージを受けたら、ローテーションをすることを余儀なくされる。ローテーションをすると、前列は最後列へ、中列と後列は前へ移動し、次のターンが始まる。

全16種類のユニットは攻撃力や防御力の補助、仲間の体力の回復、敵を石化、など、多彩な能力を持っている。それぞれのユニットには一長一短あるので、7人という枠の中でデッキを組むように編成していくことになる。まとめるとプレイヤーがやることはユニットの取捨選択、レイアウト、ローテーションの3つ。戦闘が始まったらローテーションをするかしないかの操作しかできないので、重要なのは直前のユニット編成だ。

HPや能力、どのターンで特殊攻撃を仕掛けてくるかといった敵モンスターのデータは戦うまえに全部公開されている。また、攻撃力＝ダメージ量といった具合に、パラメータから戦闘の流れが読めて、紛れが発生しないので、事前の計算が可能だ。むしろ、計算しないことには怖くて戦闘が始められない。本作の戦闘とは、数がすべての詰め将棋、一風変わった数学パズルなのである。

数学パズル風戦闘と絵本風世界観の相性

このシステムは、「モールモース」編が終わるとプレイ可能になる「アルメセラ年代記」編でより際立つ。シナリオが存在しないこのモードは、新たな騎兵隊でどれだけ国を守れるかを試すというもの。一からメンバーを募集して、出現する敵を現有戦力のみで撃退していく。敵が強くなっている上に、世代交代、年齢による能力の成長と退化、属性や疲労度といったファクターが加わり、ユニットのやりくりがより厳しくなっている。次々と新たな問題が自動的に出題される耐久レースのようなモードだ。新しいルール（＝公式）を覚えて応用し、先々を計算するのが楽しめる人なら、とても面白い。戦闘のシステムから見れば、後半が本編だということもできる。

ただ、あの外観に比べて、シビアな戦闘が思い切り浮き立って見えるのも事実。たとえていうならサン・テグジュペリの『星の王子さま』の文体で数学の問題を出されるような酩酊感覚が続く。

もちろん融合させて悪いということはない。組み合わせの妙という言い方もできる。ただ、ピタゴラス派の昔とは違って、感性と論理性の双方がかけ離れてしまった現在、実験的すぎる傾向は否めない。結果として、イラストのイメージからほんわかした世界観に浸りたくて買ったユーザーは戦闘で鼻白むことになる。戦闘システムと外観はどちらも水準を越えて優れているが、値段が高いこともあり肩すかしを食うのは間違いない。

ただ、裏返すとその両方を一度に楽しめるお得なタイトルともいえる。だからミスマッチでもかまわないが「世代交代RPG」というふれこみは、このゲームの本質を伝えてはいない。なんでもかんでもRPGという便利箱に放り込むのは、結果的にユーザーを裏切ることになるのではないだろうか。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。近所の店でゲーム福袋を売っていた。透かして見ると、PSの福袋には「シドニー」の文字。あらあらと思いつつ、DC福袋を見るとまたしても「シドニー」。ちなみに64には「ニッポン」の文字が読めた。

関連作品

トレード&バトル カードヒーロー（ETC）

メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：3,800円／発売日：2000年2月21日

『オウガバトル』『俺屍』など参考作品は多いが、システムの方向性が近いということで。『7』の戦闘にも、もう少し解法の柔軟性、ギャンブル性があればよかったかもしれない。

GAME SOFT REVIEW 13

はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS

ジャンル：SPG／メーカー：エンターテイメントソフトウェアパブリッシング／機種：プレイステーション2／価格：6,800円／発売日：2000年12月14日

矢部直治　プレイ時間：34時間

現実のボクシングと原作の面白さが見事に結実!!

「ボクシング」というスポーツを見事にゲーム化。原作へのリスペクトが感じられるその高い完成度に脱帽だ！

パンチの痛みが伝わるリアリティ！

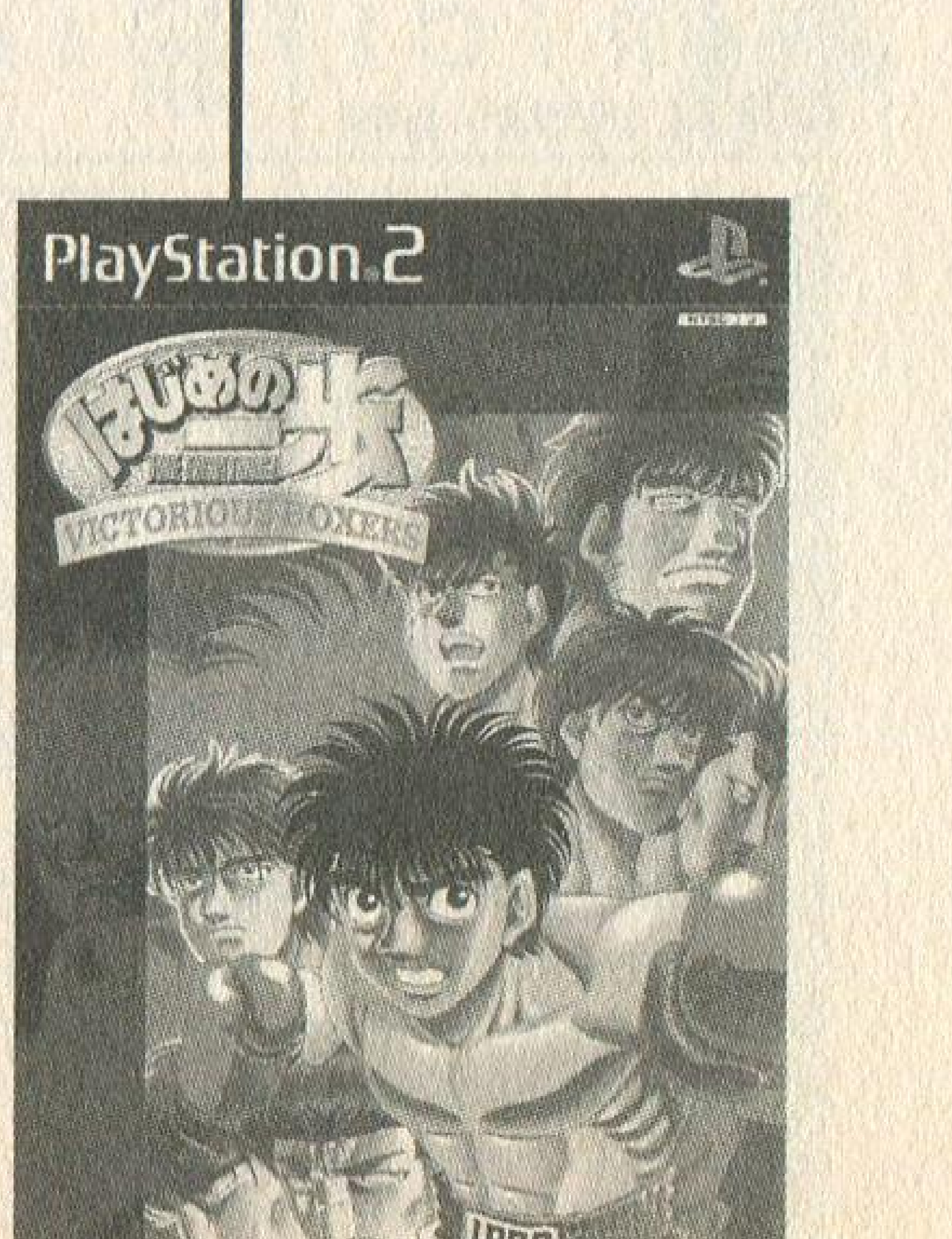
'97年に発売されたPS1の『はじめの一歩』（※1）は、なんと爽快感ゼロのシミュレーションだった。ゆえに本作にはまったく期待してなかったのだが……。フタを開けてみれば、「ファ○通」のクロスレビューはベタ誉め、発売当日は売り切れ店続出ときた。「原作付きは駄作が多い」というお約束に不安ながらも購入してみたら……ホントに面白いんだ、コレが！

筆者はボクシングジムに7年間通っており（練習生だけど）、実際のボクシングのセオリーぐらいは知っている。その素人ボクサーの目でみたところ、ゲームシステム上でいくつかの思いきった「切り捨て」がうまく作用していることに気がついた。

第一に、ディフェンスのメインを「ダッキング」（下にかわす）と「スウェー」（後ろに避ける）に絞った点に注目したい。ガードボタンを廃し、ボクシングゲームによくある基本防御の「ブロッキング」を手軽に使えなくしたことで（※2）パンチの攻防がハイスピード化。結果、打っては避け、避けては打つスリリングな乱打戦を実現しているのだ。第二に、体力およびスタミナゲージを表示しない点。何発当てれば相手および自分がダウンするかほとんど予測がつかないため、どんなに優勢であっても決着がつくまで気が抜けない。まさしく、一発のパンチで逆転可能なボクシングのアクシデンタルな部分を見事に表しているといえる。こうした特徴によって、リングの上には常に緊張感が漂っている。

加えて各ボクサーのリアルなアクションも見逃せない。モロにパンチを食らうと頭が跳ねあがり、ガクンとヒザが落ち、当たり所が悪ければ脳震盪（心臓打ち？）を起こして数秒間動きが止まる。まして やダウン時など、受けたパンチの種類や殴られた箇所によって、10以上もの倒れ方が用意されているのだから芸が細かい。これはもうモノホンのボクシングそのもの。パンチの痛みがひしひしと伝わるほどのリアリティだ。

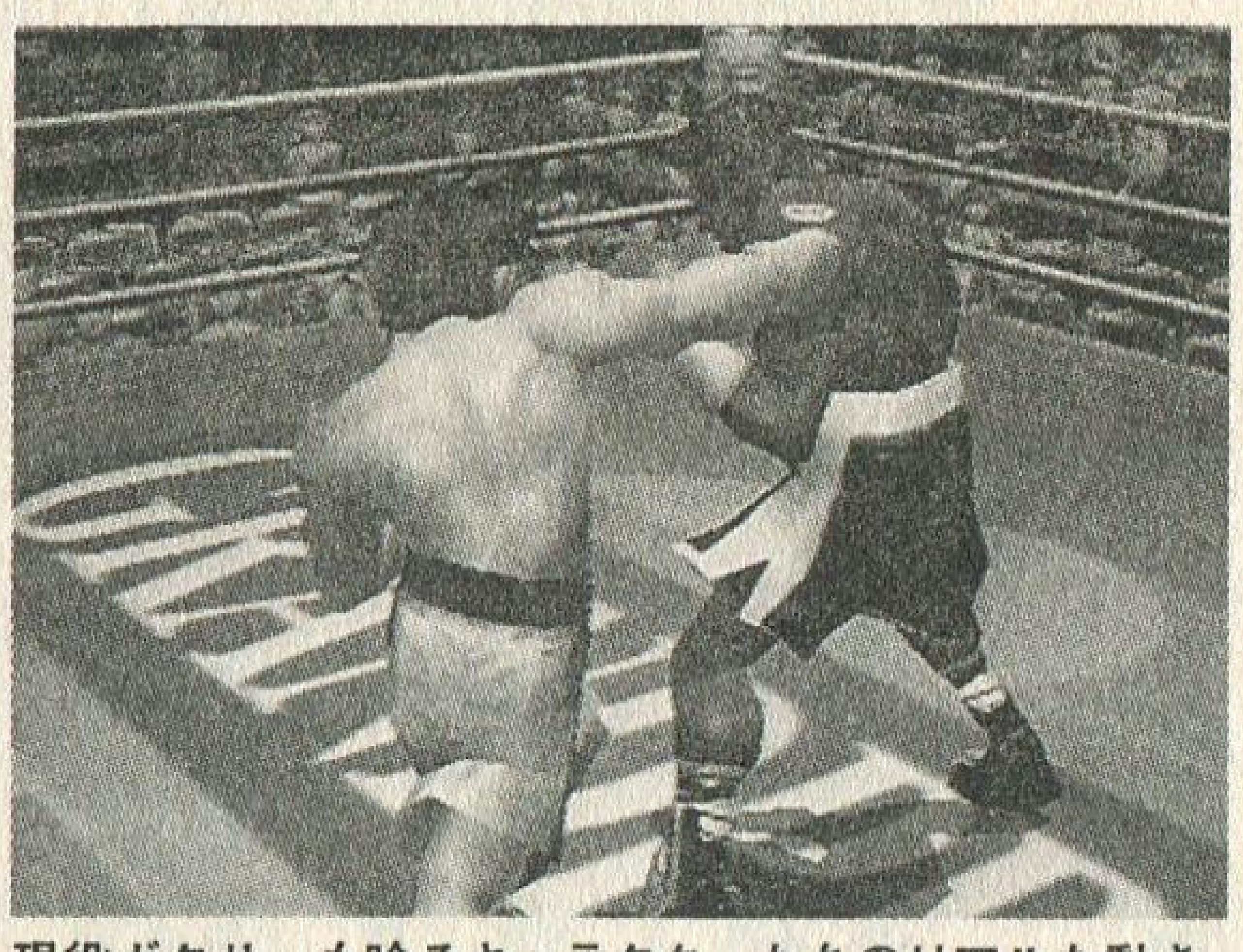
現実のボクシングをどれほど再現しているか判断してもらうため、実際にリングで殴ったり殴られてる人たち――プロボクサー（日本ランカー含む4人）に体験プレイをしてもらった。いわく、「パンチに説得力がある」とのこと。攻撃の基本、ジャブ・右ストレート・フック・アッパーの各パンチは、少々大ぶりながらもバランス良く、教科書的に美しい打ち方をする。単打はもちろん、連打にもゲーム的なウソがないスムーズさだという。対する「スマッシュ」（※3）や「ガゼルパンチ」（※4）といっ



（※1）講談社発売。なぜかジャンルは育成・恋愛シミュレーション。（※2）ガードを固めてパンチを受け止めるのがブロッキング。本作では、相手のパンチにタイミングを合わせてボタンを押さなければブロックはできないので、気軽に使えない。（※3）斜め下から斜め上へ打ち抜くパンチ（※4）ジャンプしながら打つフック。体格差のある相手の顔面を殴るために使われたのが最初。

た必殺技は、どれも腕を振り抜いており、連発はきかないものの一撃必倒の威力を感じさせる。彼らは、ゲーム上の選手がキチンとパンチを打ち分けている点に驚いていた。なるほど。殴り方がリアルだからこそ、ダウンにも説得力があるのか……。そういえば、ミッキー・ロークの猫パンチでK.O.されたボクサーは元気だろうか?

あとこれはトレーナーが気付いたことだが、現実の試合がそうであるように、ラウンド終了10秒前に「チャン!」と拍子木が鳴っている。些細なことだが、開発チームの研究熱心さには頭が下がる思いだ。



現役ボクサーも唸るキャラクターたちのリアルな動き。PS2だからこそ実現できたボクシングゲームの傑作!!

すさまじい原作へのこだわり

ボクシングゲームとして洗練されている本作だが、さらにすばらしいのは原作に対するリスペクトがあること。ストーリーモードにおいて対戦相手の順番が物語と同じなのは当然としても、そのディティール、作り込みがすさまじい。

一歩編でいうなら、対速水戦で観客が女のコばっかりだし、東西新人王決定戦では千堂コールが会場に鳴り響いている。対戦相手のトレーナーの顔まで忠実にポリゴン化されているあたりは、もはや感心するよりアキレてしまった。

登場する各ボクサーも、特徴をよく掴んでいる。構えや必殺技を始め、CPUの戦い方まで原作とクリソツ。とくにスピードスター・冴木は異常なほどよくできており、まさしくパーネル・ウィテカー(冴木のモデルとなった実在のボクサー)そのままの動きをするのだ。脱帽です。余談だが、ボクシングジムでゲーム大会をした時、一番人気は色物ボクサー・青木だった。「よそ見」させられたあと「カエルパンチ」を食らうとアタマにくるんだ!! 「コイツ、こんなに面白い奴だったのか」とプレイ後ファンになる人間も出たほど。原作以上に各選手の魅力を引き出しているとさえ言える。

しかし、対戦モードには「惜しい!」点もいくつかあった。本作には最終的に43人ものボクサー(と動物一匹)が登場するが階級で分けるとフェザー級・ジュニアライト(※5)級・ライト級・ミドル級の4つ。基本的に体重があるほうがパンチは強いわけで、たとえば「ミドル級でパワー型の鷹村」と「フェザー級で非力な小橋」が戦うと、操作テクニックではフォローしきれないほど、攻撃力・耐久力に差が出てしまうのだ。ゲームという架空の世界だからこそ、「パウンド・フォー・パウンド制(別階級の選手を同じ体重と仮定してバランス調整する)」を選べるようにして欲しかった。

また各選手をマイキャラとして使うと、必殺技の有無やパンチ力以外ほとんど同じような感じになって、意外にバラエティがない点も気になった。「クリンチ」(※6)や「完全ガード」(※7)など防御スキルを駆使する戦略型ボクサーや、サウスポーといったクセモノがいないため、パンチ力の高いほうが結局ゴリ押しでK.O.勝ちというケースが多くなってしまうのだ。せめて同キャラ対戦できれば、少しは違ったのだが……。

原作の雰囲気を少しも壊さず、しかも極めて高い完成度を誇る本作。もし「次」があるとしたら、原作に忠実であることだけで善しとせず、対戦ゲームとしての完成度をもっと高めていただきたいと切に思う。大期待!

PROFILE

矢部直治(やべ・なおはる)

某小料理屋4代目若旦那 兼 バカ系体力派ライター。2月からニュージーランド横断自転車旅行に出ます。ボクシングジムの歓送スパーリングがとてもおそろしい今日このごろ(ヘビー級が2人いるので)。まずは無事に出国したい。

関連作品

ボクサーズロード(SPG)
メーカー:ニュー/機種:プレイステーション/価格:5,800円/発売日:'95年9月8日

PS2『一歩』を作ったニューの第1回作品。PS1初期のヒット作。減量まで行う本格ボクシングシミュレーションだが、爽快感がなかったので筆者はほとんど未プレイ。

(※5)現在はスーパーフェザー級と呼ぶ。(※6)相手に抱き付いて攻撃させない技術。原作の小橋はクリンチによる戦略で一歩の強打を封じたが、ゲーム上の小橋は非力で必殺技もない選手になっている。残念。(※7)攻撃を捨て、ディフェンス一本に絞ること。優勢の時に時間稼ぎで判定勝ちに持ちこむ時に有効。ちなみに「完全ガード」という言葉はなく、便宜上使った。

GAME SOFT REVIEW 14

デスピリア

ジャンル：RPG／メーカー：アトラス／
機種：ドリームキャスト／価格：6,800円／
発売日：2000年9月21日

天野譲二　プレイ時間：38時間

独特の設定・演出が冴える〝世紀末的〟作品

世紀末的イメージを見事に表現した美しいまでのグロテスクさ。妥協なき、徹底した世界観の確立に拍手！を送りたい。

RPGの枠にとらわれない演出の数々

本誌が発売された頃は、もう21世紀。もはや映画やゲームでの暗鬱な近未来イメージが、〝世紀末的〟とくくられることはなくなっていくだろう。

そういった意味において、昨年9月に発売された『デスピリア』は、文字通り世紀末に間に合った極めて〝世紀末的〟な作品である。

舞台は、遺伝子作用生化学兵器による戦争で人類の大半が死滅し、生き残りが「教会」と「異端」に分かれているという世界。主人公アルーアは、教会の異端を摘発する「武装侍女団」のエースで、マインド使いの少女だ。彼女が「地下に巣喰って殺人を繰り返す残忍な心を持つアンドロイドたち」や「大量の児童誘拐事件」、「新たな麻薬『スピリア』」の謎を追ううちに恐るべき謎に遭遇する、5部構成の物語である。

本作はRPGだが、そのゲームシステムは個性的だ。移動や調査は、『Dの食卓』のように視点を回転させて、あらかじめ周囲に設定されたポイントを選ぶ「スフィアシステム」を採用。ユニークなのは、経験値を戦闘と「マインドダイブ」で獲得する点だ。

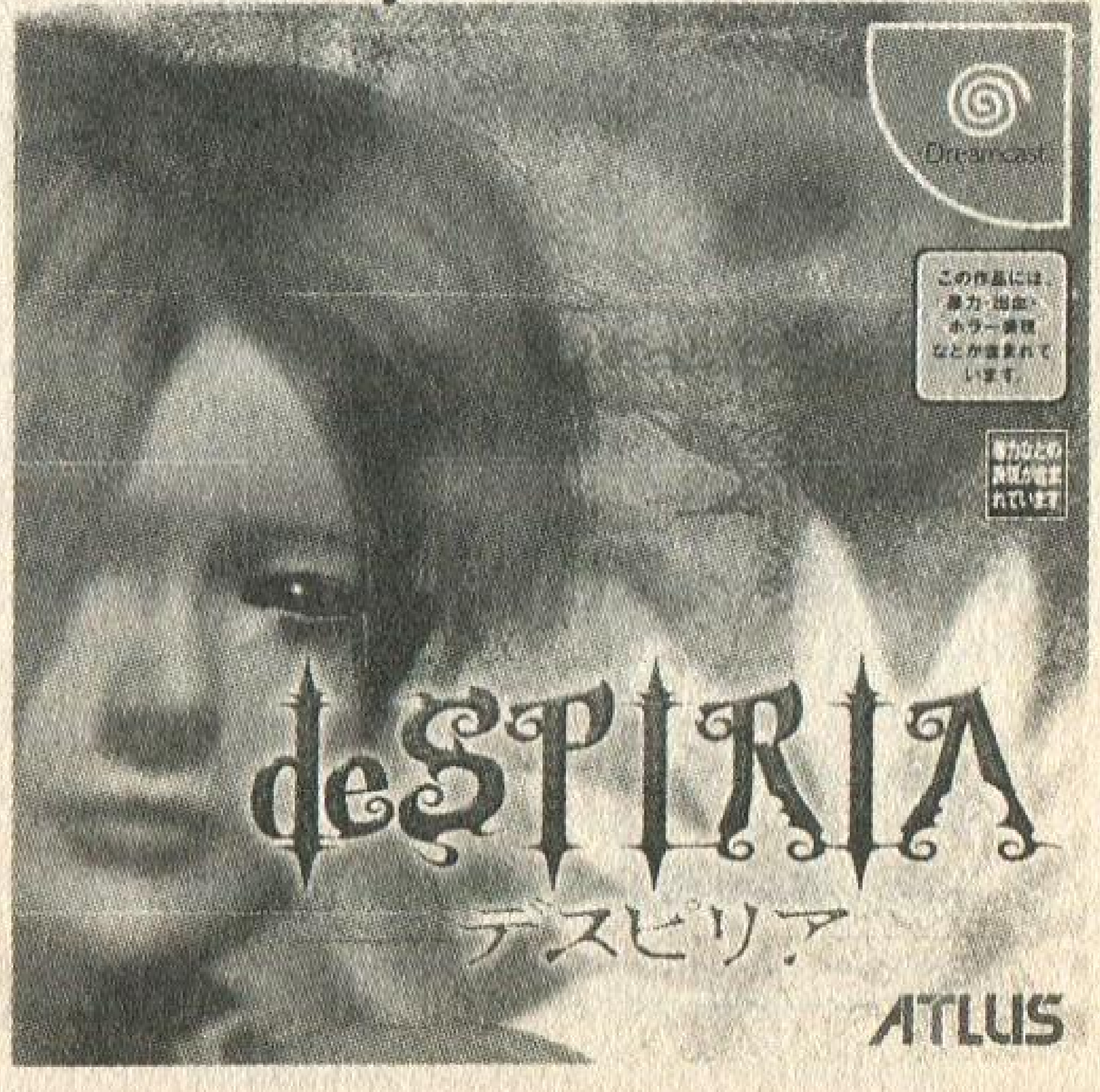
「マインドダイブ」とは、アルーアの持つ、人間の思念や物質の残留思念を読む能力。この「マインドダイブ」を特定の人物や物体・場所に使うと、画面にエフェクトがかかり、様々な文字が浮かぶ。それらが歪み、回転し、踊り、フェードイン／アウトし、「死ぬのはイヤだ」「蜂が頭の中にいる！」といった文が表示される。時には全画面を「怖い」という単語が覆う。

文字をグラフィックとして扱い、読ませ、見せる演出は、まさに動くタイポグラフィだ。文字がサウンドノベルに匹敵するほどに、ゲームシステム上で重要な位置を占めている。それは時折挿入されるアルーアの独白と併せて、AVGやサウンドノベルをプレイしているような感覚を味わわせてくれる。

これらの要素がバランス良く融合しており、既成のRPGのシステムに固執しない人ならば、違和感なく快適にプレイできるだろう。

気になるのは、アルーアとマインド（※1）たちの3人パーティ（？）で行う戦闘がやや冗長に感じられること。特に気になるのが、戦闘1回分のダメージが大きい点だ。前述したように本作は5部構成。ボスもザコもその構成に合うレベル（強さ）の敵が出てくる。そのバランス自体は悪くない。しかし、一撃で倒せるザコがいないというのはどうだろう。

マインドたちは、MPを消費しなければ闘えない。しかも覚えられる攻撃／回復などのコマンドは最大5つ。中盤以降はレベルの高



（※1）マインド使いの思念が具現化した姿。それぞれが独自の能力で闘う。

い敵に対抗するために、MPを大量に消費する上位レベルのコマンドしか残せない。つまり、ザコキャラに遭遇するたびに大技を繰り出して、VP（いわゆるHP）やMPを激しく消耗しなければならないのだ。MPの消費を嫌って逃げまくるのでは本末転倒である。結果、パラメータの回復作業の頻度が高くなり、煩わしさを感じてしまった。

マインドの強化にも疑問が残る。マインドは12種類の「記憶素子」（※2）を入手して作成・強化する。マインド自体を分解して再作成することも可能だ。ただし同じマインドは複数作れない。また、後半レベルアップに莫大な量の記憶素子が必要になるのに対し、イベント戦闘でしか記憶素子を入手できないため、必然的に4属性（怨・愛・死・絶）のマインドを一個ずつ集めるという具合に落ち着いてしまうのだ（イベントで別途入手できるマインドもあるが）。『女神転生』のようにお気に入りの仲魔を好きなように作って集めて、とまで楽しむ余地がないのは寂しい。よく言えばシンプル、悪く言えばあまりにも余裕がないというところだろうか。



それぞれの文字に個性的な演出がなされており、目を奪われる「マインドダイブ」の演出。

物語に説得力を持たせる世界観

しかし、本作の真骨頂はその世界観にある。舞台は夜か地下、良くて曇天の暗く寂寞とした世界だ。出てくるキャラは、死体マニアだの、頭のイカレたヤク中だの、少女の声で自分を殺してと嘆願する巨大な虫だの、ダーク系全開。そのデザインも、全身に経文を書いたオヤジだの、腰に巨大なボルトを刺してブランコをしている寸足らずのバド星人だのが、濃密な3DCGで描かれている。この手の作品に慣れている筆者もかなり引きまくった。台詞にも、「脳髄にぶっとい管を通して、キツイやつをぶち込んでやる」「食人チャイルドの仕業だとわかったのは、その女性の方のちぎれた肉片を、嬉しそうにほおばりながら歩く子供を発見した時です」という言葉がサラッと登場する。

無論、グロテスクな描写があったからといってそれで賞賛する気はない。しかしこれら、誰が見ても歪んだ世界観が徹底されているからこそ、物語に説得力が増しているのである。

本作では1〜4部でアルーアと教会や異端の秘密について語られる。その大筋はありふれた展開だ。特に、話が混沌としてしまう3部や、煽りは過剰ながら伏線が明確すぎて意外性のない4部は、やや中だるみ気味だった。しかしそれらをくつがえすのが5部で、唐突気味ながらすべての帰結点として新たな解釈の「神」という、一見鼻白みそうなテーマが出現する。アルーアの視点にこだわった世界観の閉塞性が、スケール感を必要とする「神」というテーマを消化しきれなかったきらいもあるが、制作者はこのテーマに一つの結論を導いてしまう。そして前述した徹底した世界観と描写によって、単なる言葉遊びで終わるかもしれなかったこの力業とも思えるクライマックスのアルーアと敵の主張に説得力を持たせている。

とかく、表現規制が問題視され、表現が自粛されがちな現状において、作品世界の確立のためにやり抜いた制作者（『ダークメサイア』を作った「電脳映像製作所」）とそれを通した審査側に素直に拍手を送りたい。力作である。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）

日本映画狂編集者兼電子遊戯鬼畜道師範。所有するサターンのソフトは1000本を超える。最後の難関は『デリソバデラックス』か。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/。

関連作品

ダークメサイア（AVG）

メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'98年6月11日

東京で宗教団体に追われ地下深く逃げる主人公を描いたAVG。『デスピリア』の主人公が大阪で異端を追う宗教団体の一員というのと表裏一体。両作とも発端は地下鉄事故だし。

（※2）マインドを作り出すための材料。怒・憎・狂・喜・楽・慈・恐・苦・乱・虚・哀・寂の12種類があり、怨・愛・死・絶のいずれかの属性をもっている。

GAME SOFT REVIEW 15

デスクリムゾンOX

ジャンル：STG／メーカー：セガ／
機種：アーケード／発売年：2000年

G・Trance　プレイ回数：90クレジット（2人で）

アーケードとしての出来と『デス』の味わいの「微妙なバランス」

『デス2』をアーケード向けにブラッシュアップ。『デス』ならではの世界観に、『デス』らしくない普通のゲーム性を押しこんだ。

せっかくだから やってみようぜ！

あの『デスクリムゾン』（以下『デス』）のアーケード版が出る？　初めて聞いた時、我が耳を疑った。最初にリリースされたセガサターン版『デス』は、その前衛芸術のような内容がカルト的な人気を集めたが、決してゲームは誉められた出来ではなかった。

続編の『デスクリムゾン2』も、「上等だぜ……」「この野郎！」などの随所に挿入される個性的なセリフやトンデモないゲーム展開に笑いが止まらないほどで、その愉快な出来に（少なくともファンには）充分な支持を受けた。とはいえ、前作同様ガンシューティングとしての出来ははっきり言って悪かった。

このように少なくともゲームとしては誉められるモノではない『デス』が、業務用として出る。これは無謀な挑戦か。それとも何か勝算があるのか……。いずれにせよ、注目せざるを得ない。オペレーター（ゲームセンター経営者）用のリーフレット（※1）には、「あの知名度抜群の『デスクリムゾン』が驚愕のパワーアップを行いアーケードに参入」と書かれており、発売前から驚愕した。

……長かった前置きはさておき、〝せっかくだから〟やってみようぜ！

出来は普通だが やっぱり……

わざわざ13日の金曜日に（狙って？）アーケードでの稼働を開始した『デスクリムゾンOX』（以下『OX』）は、基本的に『デス2』をベースに作られている。とはいえ「驚愕な出来」の『デス2』をそのままアーケードに持ってきているわけではない。

『デス』シリーズは、良くも悪くも「分かる人に分かればいい」というノリのゲームだ。それは家庭用カルトゲームの考え方としては悪くなく、こういうゲームがひとつふたつあってもいいと思う。

しかし、たとえば本場タイ料理を日本で売るなら、日本人の舌に合わせたアレンジを施すのと同様に、ゲームセンターに来る「普通のプレイヤー向け」にマイルドな味付けをする心遣いは大切だ。そこで『OX』は、アーケード版を作るにあたってシステムを大きく見直し、『デス2』の世界観に加えて、『バーチャコップ』を始めとするセガ一連のガンシューティングで使われている「追い撃ち」「急所撃ち」の要素を盛り込んで、ゲーム性やスコアシステムを改善した。

また、『デス2』ではうんざりするほど長かったアドベンチャーパートを簡単なビジュアルシーンに変更し、要点はコインを入れる



（※1）リーフレット：宣伝・案内などのための、一枚刷りの印刷物。（大辞林より）

前のデモ画面に集約するなど、アーケード流に作り直した。
　これによって『デス2』とは比較にならないほどゲーム性やテンポは改善され、システムだけ見ればほとんど別のゲームに変貌している。一方でファン向けには、『デス2』で登場した新キャラクター「八並康」の視点でストーリーを展開したり、随所に「上から来るぞ！　気をつけろ」のようなお約束のエッセンスを振りまきつつ、「謎の組織ＳＭＯ」だの「クリムゾナー」「ダッハウ倉庫」といった理解に苦しむ固有名詞をゲーム冒頭から連発するなど、『デス』の世界を演出している。この「味付けの調整」は古くからのファンにも納得できるものであり、加えて「なんとか」遊べるように調整されたゲームバランスを考えれば、『ＯＸ』の出来はいたって普通だ。少なくとも悪い意味での「驚愕の出来」ではない。



出来は普通のシューティング。でも世界観は相変わらずの『デス』仕様（？）。微妙だ。

『デス』であっても細かい配慮は必要

　しかし、だからといって決して誉められたモノでもない。システム面をじっくり見た場合、『バーチャコップ』や『ジュラシックパーク』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のシステムをただごちゃまぜにしただけの印象を受ける。システムを流用するのはいいが、ちゃんとゲーム内で消化できていないのは問題だ。溜め撃ちによるマシンガンシステム・急所撃ち・追い撃ち・連続ヒットによるパワーアップなど、楽しめる要素が多いだけにもう少し整理ができていれば……と思う。
　たとえば画面内のザコ敵を一定時間内に全部倒すとパーフェクトボーナスになるシーンなども、リロードシステム（※2）を活かした敵配置ならばもっと良かった。また演出面でも、カメラアングルが変化する時や場面切り替え時の処理が、『デス2』に比べて必要以上に早回しで進む。アーケードゲームである以上、展開がある程度早くなるのは当然だが、ビジュアルシーンがゆったりと進行したかと思うとゲームシーンが唐突に始まるなど、プレイのテンポは相当悪い。特にボス戦前などはデモとゲーム画面の境界があいまいで、理不尽な攻撃を食らうことがままある。こういった細かい配慮は『デス』であっても必要だろう。

ファンと共に歩むがゆえの『ＯＸ』に課された宿命

　結局『ＯＸ』は「ちょっと粗い出来の、ちょっと世界観が変なガンシューティング」だ。
　しかし『デス』はファンに愛され、それをエコール社が受けて発展（？）してきた背景がある。ファンはエコール社の真鍋社長が創造するキッチュな魅力を支持しており（これはエコール社の公式掲示板を見ると良く分かる）、万人受けのゲームよりも「自分たちを驚愕させてくれる真鍋氏のゲーム」を期待している。『ＯＸ』は『デスクリムゾン』である以上、普通のゲームであってはならない宿命も背負っているのだ。
　そう考えると『ＯＸ』の出来は、アーケードゲームとしてのバランスと『デス』としての宿命が、ベストとは言いきれないまでも悪くない位置でバランスしている、とも言える。少なくともエコールが想定した顧客は、その出来に満足しているのだから……。

PROFILE
G・Trance（ジー・トランス）
元家庭用ゲーム開発員ですが、現在はゲームセンターの店長代理で……と思ったら勤務先店舗が閉鎖！　えーと、次の仕事はまだ決まっていません。どうしようかなぁ。（罰帝）

関連作品
デスクリムゾン2　メラニートの祭壇（STG）
メーカー：エコールソフトウェア／
機種：ドリームキャスト／発売日：'99年11月25日
一部ファンの圧倒的支持を得て登場した『デス』の続編。グラフィックは進化したが、ゲーム内容は前作に負けない驚愕な出来で、カルト的な人気を得た。

（※2）リロードシステム：『OX』では銃に10発の弾が装填されており、撃ち尽くしたら画面外を撃つと弾が補充（リロード）される。リロード中は攻撃に隙ができるため、無駄弾を撃たないようにしつつ、敵がいない時にリロードするテクニックが必要。『OX』は敵の出方が散漫なためにリロードの緊張感が少なく、いい加減に弾を撃っても何とかなってしまう。

メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット
ジャンル：AVG／メーカー：任天堂／
機種：NINTENDO POWER／
書き換え価格：2,000円書き換え開始日：12月1日

村井良介　プレイ時間：12時間

ニンテンドウパワーでよみがえったFC末期の野心作

FCの限界に挑んだ技術力と様々な工夫。"表現"にこだわった開発者の心意気は、今なお色あせることはない。

現在でも通用する様々な試み充分に遊ぶ価値ある秀作

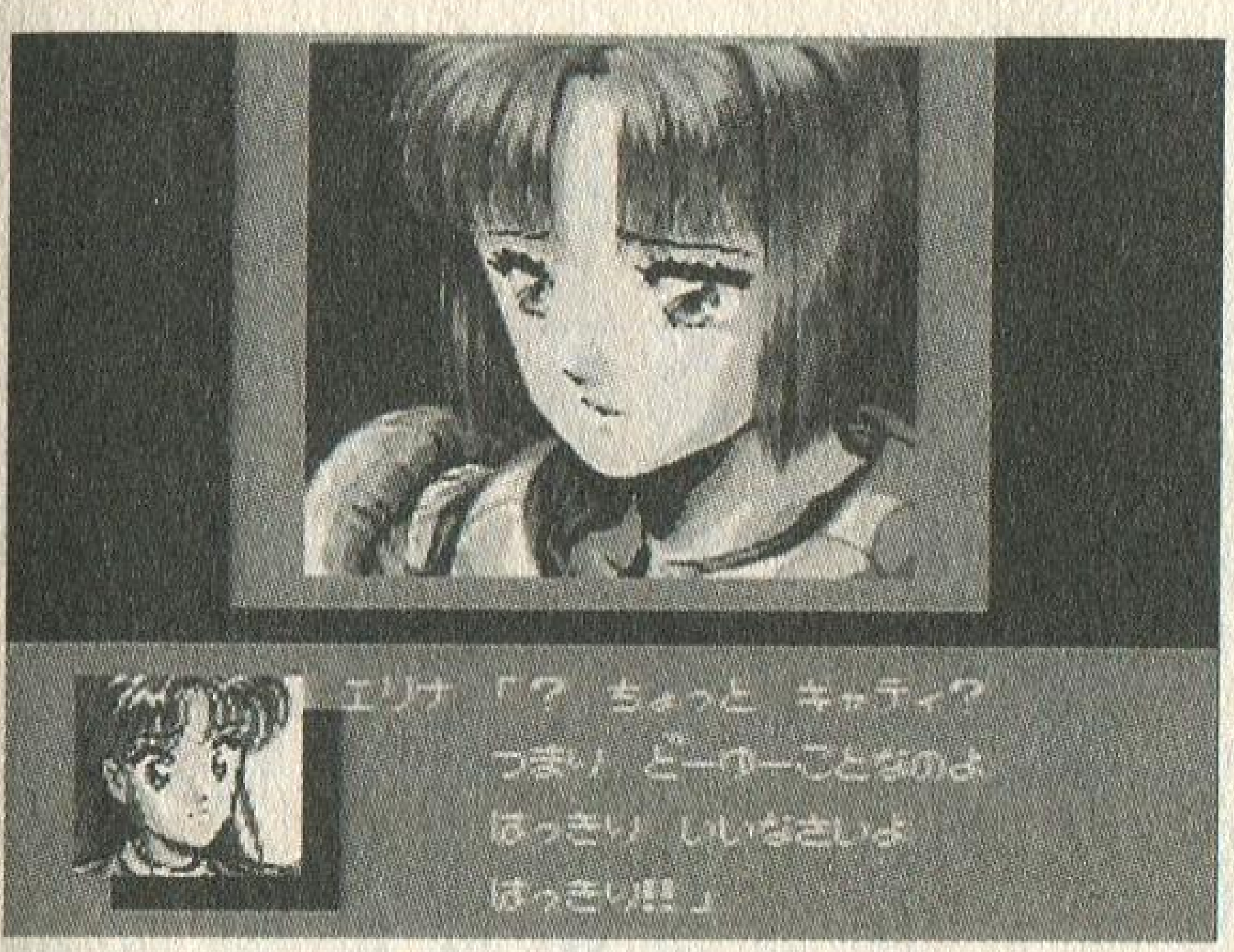
'91年にFCで発売された『メタルスレイダーグローリー』（以下『MSG』）は、大きな絵をアニメーションさせるなど、FCで可能な表現の限界に挑んだ衝撃的作品だった。今ではアニメーションなどの表現も当たりまえとなり、本作をプレイしてもいまさら技術面で驚く人は少ないだろう。しかしそれでもなお、本作は遊ぶ価値のある作品だと言える。技術的に困難な表現にあえて挑んだことで分かるように、『MSG』は野心的な作品であった。それは「ゲームの表現を豊かにしよう」という野心であり、そのための多くの工夫が試みられていた。

たとえば、予定調和になりがちなAVGの戦闘シーンに、リアルタイムの要素とランダム要素を取り入れることで緊迫感を与えている（※1）。また、ネタバレになるので詳しく書けないが、ある場面で「犯人」を指摘する際に、コマンド総当たりでマグレ当たりしないよう工夫されている（※2）。AVGはメッセージを読むことが中心となるが、その表示の仕方にも種々こだわりが見られる（※3）。この他にも、文章だけに頼らず、キャラのアップを使うことで「表情による表現」を積極的に用いたり、変化が乏しくなりがちな画面構成を場面によって変えるなど、より豊かな表現をするための数々の試みがなされていた。

これらの試みの中には、現在でも通用するものもある。そのような点が、このゲームの作りをしっかりとしたものにしているのだろう。何より表現へのこだわりのために、技術的に困難な表現に挑み、工夫を凝らした制作者の意気込みが詰まっている。

技術はハードの進化とともに色あせるが、工夫やそれを試みた制作者の心意気は風化しない。こうした工夫に気づく目があれば、『MSG』は今でも名作だ。

FCの『MSG』は長らく入手困難だった。それがニンテンドウパワーで書き換えでき、いつでも遊べるようになった。時間がたっても風化しない何かをもつゲームを「永久保存」する。それがニンテンドウパワーのもつ大きな意味だと思う。



グラフィックだけでなくメッセージや演出など随所に開発者の"工夫"が見出せる。

PROFILE
村井良介（むらい・りょうすけ）
日本史学専攻の現役大学院生。推理小説好きでプロ野球マニア。入手困難なゲームがいつでも遊べるようになるのは、実にいいことですね。ニンテンドウパワーには、今後もFCの名作の復刻を期待。

関連作品
ポリスノーツ（AVG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／
価格：6,800円／発売日：'96年1月19日
SF作品。SFの楽しみのひとつはディティールの設定だ。このゲームは、展開を楽しむだけでもいいが、画面内を細かく調べれば、色々なSF的設定が分かって、より楽しめる。

（※1）時間的制約（コマンド入力待ちの状態でも敵やミサイルが接近してくる）がある、攻撃が当たらない時もあるなど、"絶対"のない戦闘を演出している。
（※2）確信を持って「犯人」を指摘しなければ、クリアできないようになっている。
（※3）話し手によってメッセージ表示時の効果音を変えたり、FCで漢字まじりの文章を実現している、など。

こ……この生き方は……だめです……。——美浜ちよ

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第6回 ウナギとウメボシ一緒に食った日

伝説の問答無用メッタ斬り企画、ついに第6回！ 新世紀を蹂躙するダメゲームに滝沢ジェットウォッシャー！

と、いうわけで本連載も1周年です。ありがとうございます。

あらためて本連載のスタンスを確認しますと、ここで紹介するソフトには「真剣に腹が立つ駄作」と「ある意味オススメできる笑える駄作」があります。前者は普通に「駄作」でいいですが、後者はこれから「駄傑作」と呼ぶことにします。

今回はズバリ後者に当てはまる作品です。『高2→将軍』。ちなみに「こうにしょうぐん」と読みます。昔、高千穂遙が「NORIEが将軍!?」という小説を出してましたが、まぁそんな感じです。「高校2年生の主人公が、タイムスリップして戦国時代に飛ばされる」という今時そんなんアリカなストーリーが展開するツッコミどころ満載の駄傑作であります。

恐る恐るゲームを始めると、いわゆる学園シミュレーション風な展開です。まずは学校のまえで生徒の一人と会話するのですが——あの……この生徒の性別、分かんないんですけど。男なのか女なのか判断できません。この独特すぎるアナクロなグラフィックに、まずは10点差し上げます。

その後、かなーり恥ずかしい恋愛シミュレーション要素も入ってきて、なんともイタい感じ。大脳新皮質がカユくなってきます。プレイヤーの名前に「～っち」と付けて呼ぶ子が出現したり、タカビー（ド死語）お嬢様と廊下でぶつかったりするんですよ！ どうしてくれましょうか。すでに賞味期限切れの内容ですなぁ。

そんなわけで、テストしたり文化祭やったりしながら学校生活を不毛にエンジョイする主人公ですが、ある日、写生大会をサボって昼寝してると……。来ました！ ついにタイムスリップ！ で、いきなり『街』のようなサウンドノベルが始まってしまうのです。正に1粒で2度おいしい作品！ ……てゆうか「二兎を追うもの一兎をも得ず」って気がしないでもないですが。ヘボい恋愛シミュレーションのあとに、いきなりシリアスな文章がズラズラ並ぶんですから。食い合わせ悪すぎ。おなか痛くなっちゃいましたよ。うぐぅ。



ゲームデザインのドン詰まりを感じさせる末期症状的怪作

前半の学園シミュレーションが後半のサウンドノベルに影響を与えるそうなんですが、まぁ、選択肢が増えたりするわけです。このアイディアは良いと思うんですけど、いかんせん、まとめきれていなくてショボショボでした。「2つ合体させりゃいいってもんじゃない」ということを教えてくれる作品です。

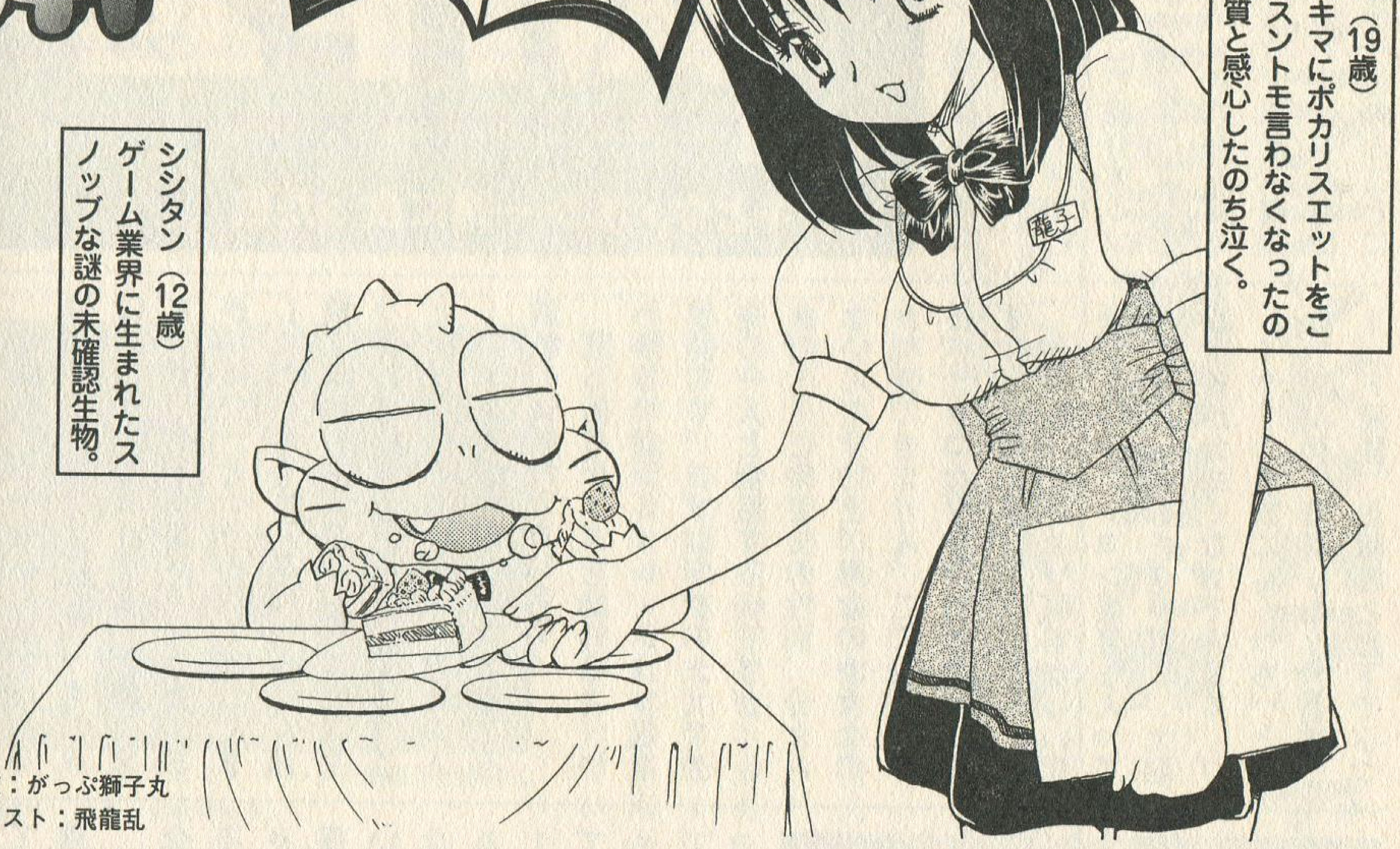
学園シミュレーションと戦国サウンドノベルによる「男子の夢の2部構成（ふざけんな）」な『高2→将軍』。いかがでしたか？ 私、あまりのお寒い内容に、軽い鬱になっちゃったんですけど。いや、でも、ある意味でオススメなソフトではあります。これは異常な設定と強引な調理法を味わう、愛すべき駄傑作なのであります。

本作品のキャッチフレーズの一つ、「彼女も落とすし、お城も落とす！」。あんたらの懐に落ちた4800円、返してくんないかなぁ（やっぱり怒ってるみたいだよ！）。

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。なぜか単行本を出しました。『極楽！ ネットオークション』（キルタイムコミュニケーション刊）です。買ってくださいませ。

高2→将軍（チャレンジノベル） メーカー：アスク／機種：プレイステーション／価格：4,800円／発売日：2000年10月26日

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

新世紀もとばします！

●新年あけましておめでとうございまーす！　今年も編集部共々よろしくネーーーっと！（カラ元気）

○お、オメデトウゴザイマス……ってもう2月ですケド、オネーさん。

●隔月誌なんて知ったこっちゃないワヨ。ウチんトコは旧暦なのヨ旧暦ィー（投げやりに）。

○とほほ。21世紀になりましたが本日も反省の色なしです。今年もゲームボーイアドバンスからゲームキューブ・X・Boxと何かと話題がつきない一年になりそうですけど、よろしく御願いします。

●DC2は？

○ねーってば（怒）。

■祝!!!　OUR　OPINIONS復活。コレがなけりゃ「ゲーム批評」ぢゃない!!（茨城県　ぽんた）

■何か、みなさん色々と文句を言ってるようですが、私は大好きです。このままじゃダメなんですか？　裏表紙の「業界外広告、募集中」ってのが目立っていいです。できればずっとこのままにといてほしいです。（東京都　もんちゃん）

○この寒風吹き荒ぶなか暖かいご意見、シシタンチューしたい位ですけど後半のコメントはあんまりデス。

●なんでも言われてるウチが華。

■（前号の）黄金色のアンケートハガキってなんかスゴイですね。（茨城県　妖怪出魂）

●日本人の美意識をほったらかしにしていくと、最後に金閣寺ができて終わりというありがたい格言があります。

■前号の同一ゲームの相反するレビューは面白かった。複数人のレビューをこれからも期待していきます。（神奈川県　ヒラリー）

■1つのソフトに対して3人も4人も批評しているものもあれば、『エターナル アルカディア』ほどの大作（？）ソフトを1人だけしか批評してなかったりしてがっかり。（群馬県　SF最高）

●クロスレビュー体制はおおむね好評だったようですが。

○その分、扱う本数が減るんじゃないかという心配の声も届いておりますケド。

■はやのんさんのマンガ連載になってうれしいです。「3、2、1でゲームが変わる」には笑いました。次は何の歴史か楽しみ。
（千葉県　ほげたらぽん）



●オネーさん、どこのゲームメーカーのジジイが一番最初に『知ってるつもり』に出てくるか楽しみです。

■携帯ゲームに一言申す!!　WSC&GBアドバンスとSFC並みではないか！　なのに何故に？　右ボタンは2つなのか!!　日本のように1人ゲーはそれでよいかもしれないが、USA派スポーツゲームはつらい。無理。PCエンジン止まり。
（大阪府　ピッツ）

○PCエンジンを馬鹿にスンナ!!

●シシタンはPCエンジンにはことのほか執着がありますから。

■『田宮模型の仕事』の書評があったのにびっくり。こういう造形業界の方との対談やってほしい。チョコエッグの関係者とか。
（兵庫県　鴻星）

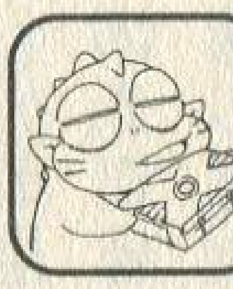
○前号巻末の書評はなんか大好評でしタ。

■ただのエロ同人誌が25万もの高値を付ける「Yahoo!オークション」は何か歪んでるとしか思えない。
（沖縄県　WIRED）

○昔、『エネミーゼロ』初回限定20万円BOXに手を出した人もいますからなあ。

●かつての編集に、「ゲーム批評」のテレカを「ヤフオク」に出した大馬鹿野郎がおりましたが、厳しい罰を与えました。

■パソコンのトラブルでOS・CPU・メモリーを入れ替える。コンシューマハードのようにゲームをやるためにハードへの投資を必要としないのは、ゲームをやっている時は気づかないが、パソゲーに対する大きなアドバンテージだな。
（岡山県　うどん）



●DCにハードディスクなしは相当な不利だけどね～。

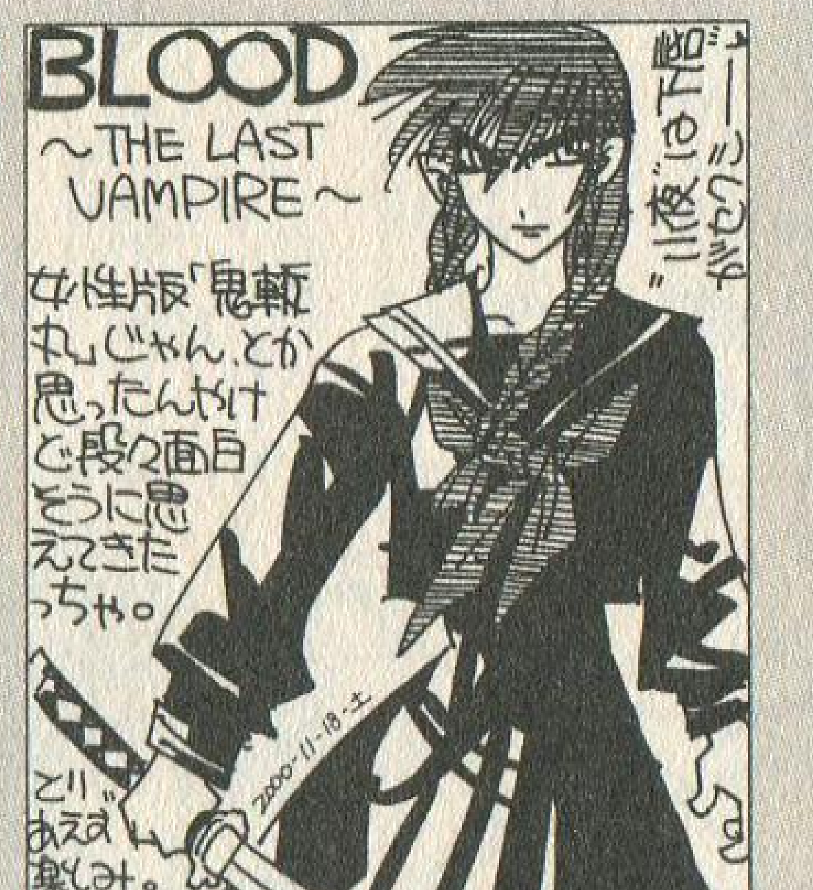
○今年の暮れにはX・Boxよりも安い1GhzパソコンがSOTECとか秋葉のSHOPで売られちゃうでしょうから、パソコンとの明

読者イラストギャラリー

おかげさまで投稿が増えてきました。この調子で頼みマス!!



埼玉県　ダメ人間王国右大臣
良いと思う。



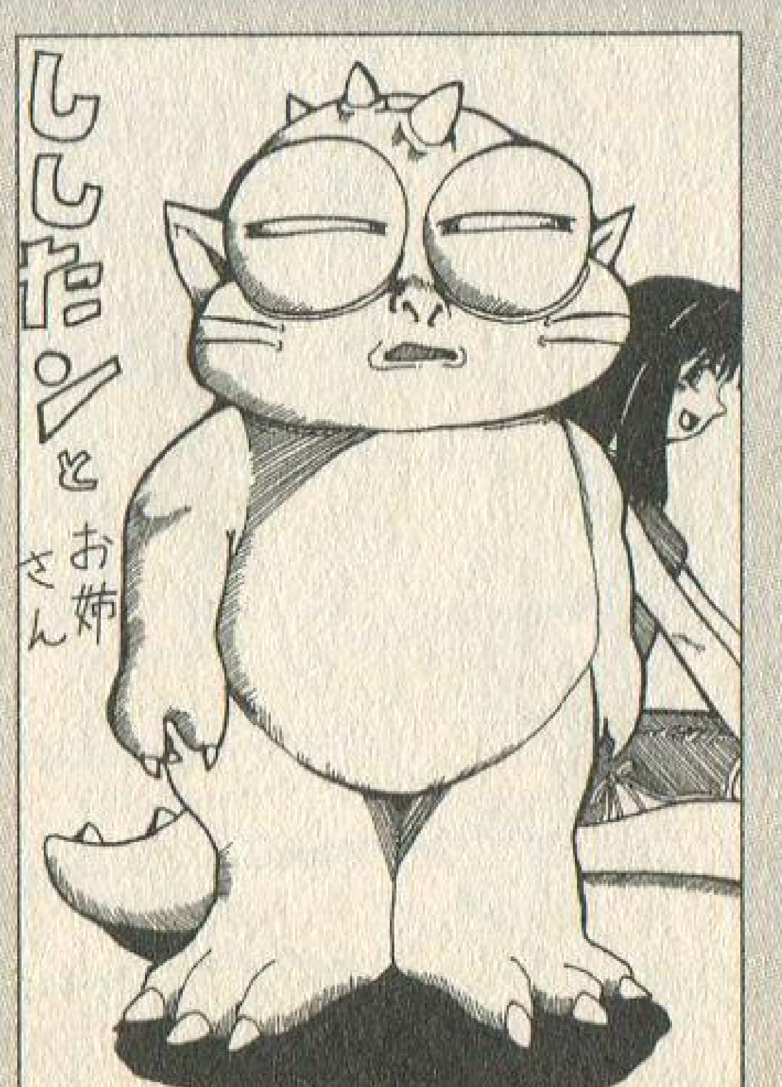
福岡県　カゼ・イユン
小倉弁ええね。方言は地方の宝ね。



大阪府　トキメキイタリアンパスタV3
今後8文字を超えるペンネームは自粛してください。



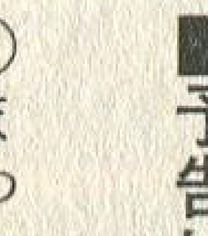
長野県　と～あ・かまた
最近出たゲームで、塩沢兼人氏の活躍を今更ながら痛感しますな。



滋賀県　重力豆腐
……着ぐるみ？

読者コーナーにイラストが届かないのは、この本の読者さまがイラスト描くヒマがあるなら、ゲームやる人が多いからなのではないでしょうか？（青森県　ぼきょうはる）

確な区別がないとシシタン欲しくないッスネ。



メーカーも「ゲーム批評」も言われ放題

■ファミ通の『エターナル アルカディア @barai版』。よく見ると『@barai』のGD-ROMが付いているのは「増刊号」でその前の号が「合併号」となっている。それだけのことだが。
(大阪府　やま～)

○流通関連には物議をかもしだした『エターナル～@barai版』ですけど、残念なのは雑誌にバンドルしちゃったことよか、せっかくの『@barai』での販売についての可能性について、当のセガ自身が何のリサーチもできなくなっちゃったコトじゃないでしょうか、とシシタン思いますケド。

■予告は守って欲しい。
(東京都　佐々木郁)

○まったくデス。

●ここらへんの事情はお宝系写真誌の表紙に『広末※※写真!!』と謳ってあっても、実際中身には全然入ってなかったケースと似てたり似てなかったり。

■ゲームレンタルの記事が載っていましたが、近所のTSUTAYAのレンタルはほぼ動きなしに等しい状態です。PS体験版を会員の人には無料レンタルなんてこともしてたんですが、今はDC本体の無料お試しなんてーのもひそかにやってるんですけど、存在は知られてない状態。個人的には無価値に等しい。(秋田県　保坂明子)

○日本で一番人気があるのはRPGとかじっくり遊ぶタイプのゲームだから、アメリカと違ってレンタルが普及しづらいよネ。

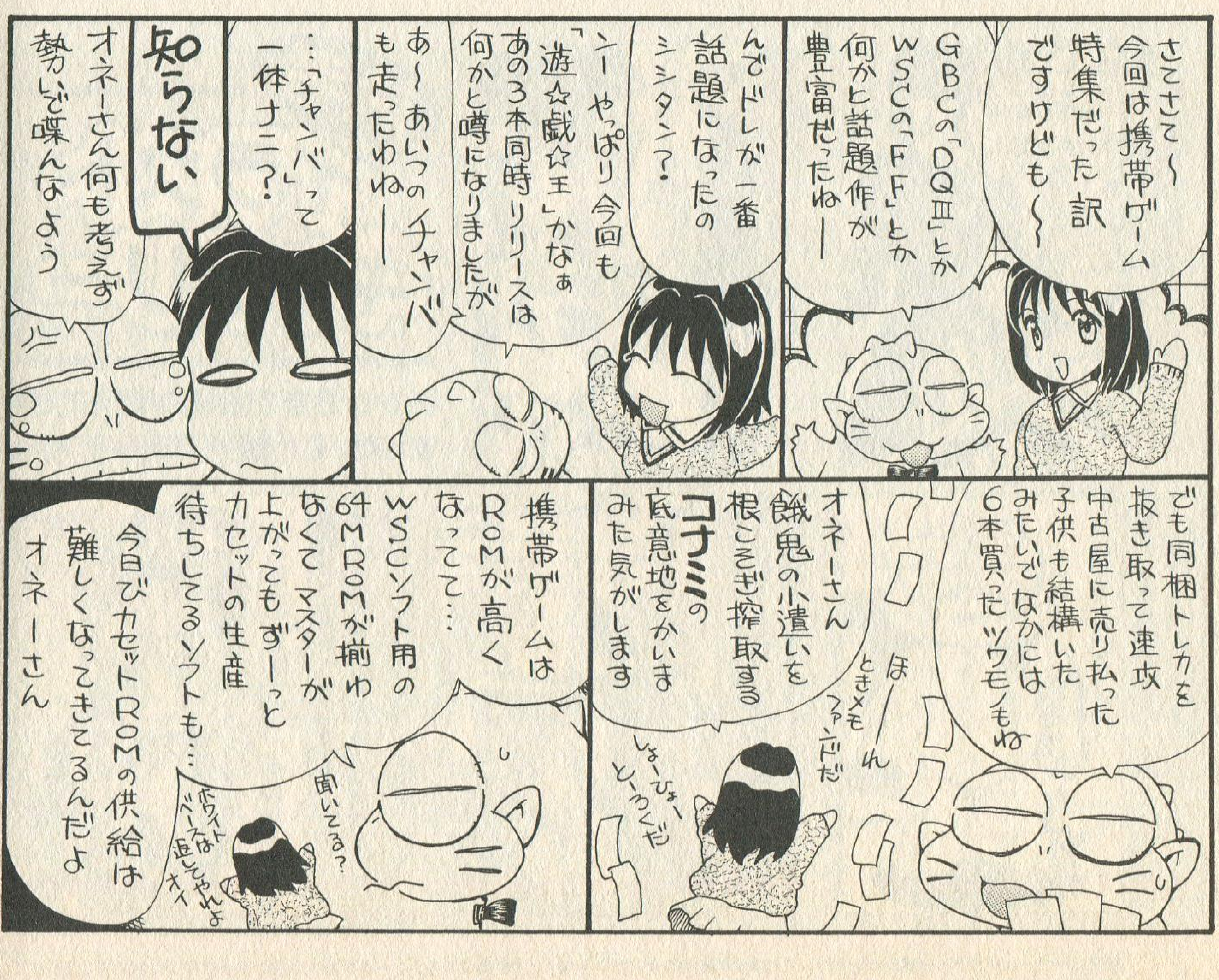
●渋谷で無駄にドリパスばら撒く位なら、DCぐらいタダでくれてやんなさいセガ。どーんと。

■テレビゲームのジャンル分類について研究したのですが、それを誰に見せたらよいのでしょうか?
(東京都　十姉)

●まず、オネーさんに見せてみなさい。

○……ぜってーミネーくせに。良ければ編集部に送ってくださイ。

■最近、知り合いの人間4、5人があいついでネオポケを購入。目



当ては『大花火』や『デルソル2』である。当然『ドンちゃん2』のリリースを心待ちにしている。彼らの期待を裏切らないモデルチェンジをすれば、次期ネオポケは大化けするかも。（茨城県　Buffin）

○意外と知られていないコトですがネオポケのカセットはフラッシュメモリーを使っておりますので、在庫は別のゲームに書き換え可能という地球に優しい仕様になってマス。

■最近のテクモは、ちょっとひど過ぎ。『DOA』シリーズのファンを食い物にしている真っ最中。『DOA2ハードコア』（お値段据え置き）は出すべきではなかった。しばらくテクモの製品は買わないことにします。最後に、ネット上で囁かれているテクモへの一言。「一度裏切った奴は何度でも裏切る」（『DOA2』がPS2→DC→PS2に移植されたのを受けて）

（沖縄県　B・ショップ）

○PCのアプリケーションソフトとかだと、バージョン2・0とか改訂版を出していくのは当たり前の話だけど、今後PS2などでハードディスクが定着するとコンシューマでもパッチやバージョンアップが浸透してくる可能性もあるカモ。それでマスターのチェックが甘くなったら本末転倒ですケド。

●PS2『ガンダム』の発売日の次の日にDC版発表も相当あこぎかとオネーさん思いますけど。

■表紙テレカをやめるのならば、図書券のほうが良いなぁ。

（千葉県　カベジマイサム）

■プレゼントは毛ガニか松坂牛がいいと思います。

（埼玉県　耳だれ.com）

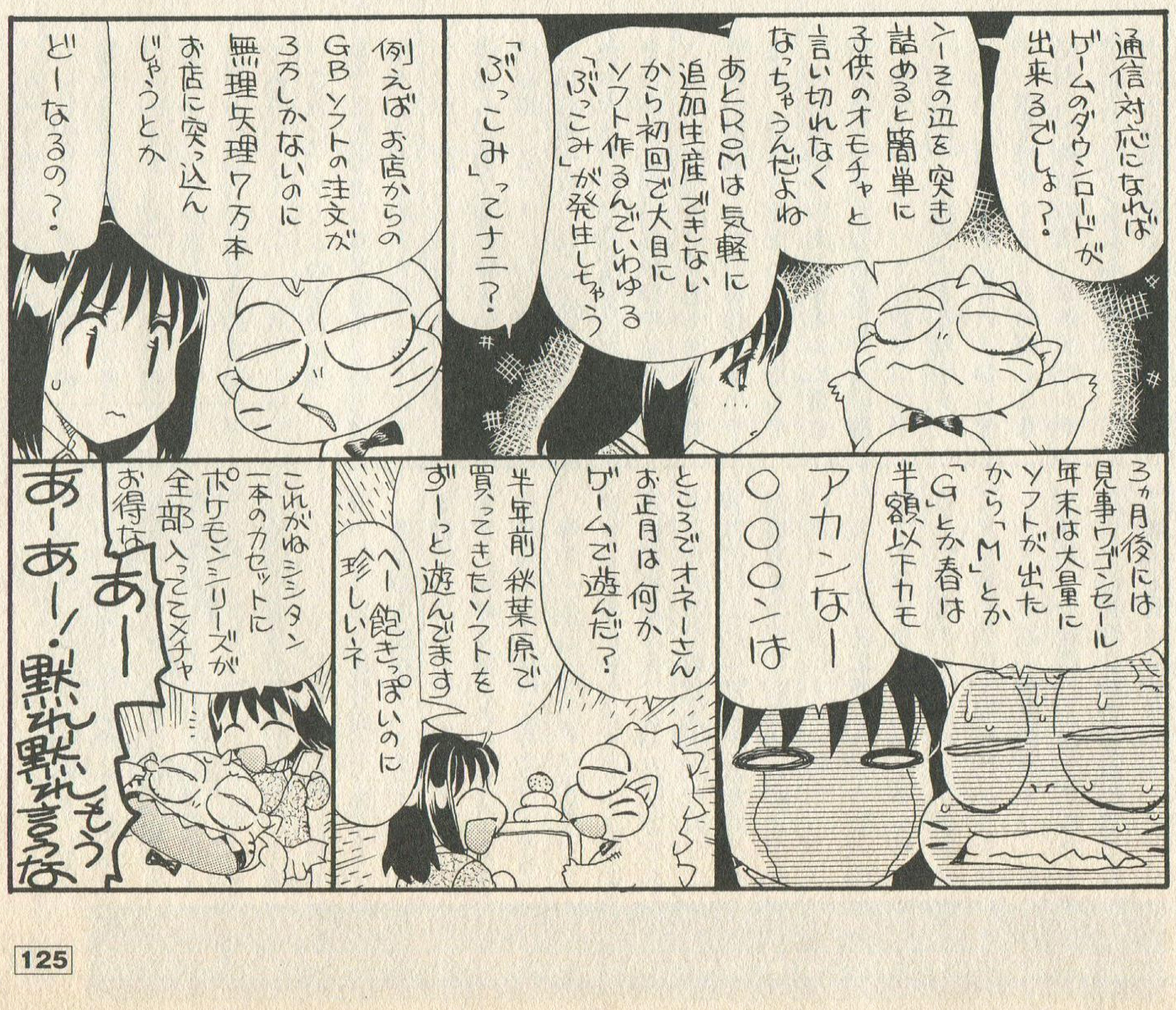
●それならオネーさんだって欲しいっつの。

■『Reader's Critique ライター志望部門』終了、ですか……。チャンスを全然活かせなかったです。でも一応1ポイントは持っているので連絡が来たらいいなー、と思ってます。（北海道　黒猫ジジ）

○同様多数デス。

●編集部の皆様なんとかしてください。

○というわけで、じゃヨロシクネー!!



読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかること、読者にしかわからないこと。熱い思いと冷静な目でゲームを批評していただくコーナーです。一家言ある方は、いますぐ編集部までお手紙・メールを!!

ふりむけばヨコハマ。気がつけば21世紀。本年はゲーム業界にとって大きな動きが予想される年です。いくつかの新ハードが発売され、ゲームは限りなく「バーチャルリアリティ」という言葉を実感させるものとなっていくでしょう。

そこで今回は「ゲームと現実との関連性」をテーマにした読者批評をみてみましょう。

一人称サッカーゲームの意味（『リベログランテ2』批評）

サッカーでは、「オフ・ザ・ボールの動き」（以下「OTB」）という言葉がしばしば使われる。「Off the ball」すなわち、ボールを持っていない選手の動きのことである。

たとえば守備であれば、相手の動きを読み、パスコースを確実に消していくポジショニングをとる。攻撃であるならば、マークを外し、スペースへ走りこんでパスを受ける動き……。選手に必要とされるのはボールを扱う技術だけではない。「OTB」にも同等の、場合によってはそれ以上のものが要求されるのである。

翻って既存のサッカーゲームを見たとき、プレイヤーが操作できる選手が（オン／オフにかかわらず）ボールの位置に合わせて画面と共に次々と移り変わっていくのが普通である。

これは、ゲームの主役が選手ではなくボールであるという事実であり、このシステム下ではプレイヤーによる「OTB」自体が存在しないに等しいということを示している。

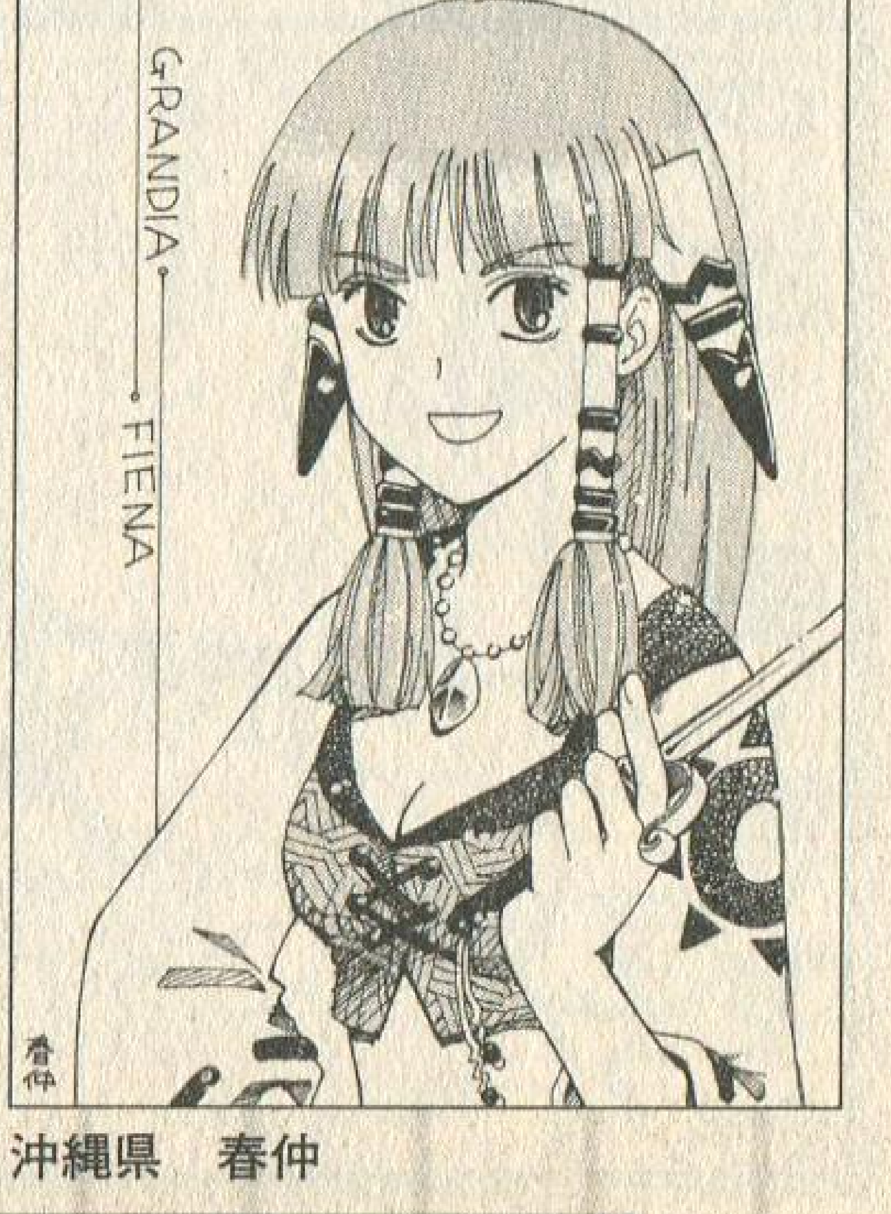
自らの「OTB」だけではない。たった一本のパスを通すにしても、そこには他選手の「OTB」やゴールへの意図など、もっと様々な要素が凝縮されているはずなのである。そう考えたとき、果たしてこの形態がサッカーゲームに最も適したシステムなのかという疑問が沸き上がる。

ならば、と操作できる選手をたった一人に固定し、フィールド上の一選手に徹することの楽しさを見出した異色のサッカーゲームが『リベログランテ』である。

ボールが主役だったそれまでのサッカーゲームに対し、あくまで一選手の役割をまっとうすることを目的としたRPG的アプローチ。スポーツの本質を考えれば、ある意味非常に王道的な考え方である。

今作『2』での大きな変更点は、プレイする選手をポジション別に選択できるようになったこととスタミナの概念の導入だ。それによって前作に比べ結果的にプレイの自由度を下げてしまった印象が強い。

しかし、先に述べたように「勝利」だけでなく「いい仕事をすること」にこのゲームの本質があることを考えれば、前作のようなプレイヤーの超人的活躍による「歪な勝利」を避け、よりリアルなサッカーの再現を目指したのは改善であると言える。



沖縄県　春仲

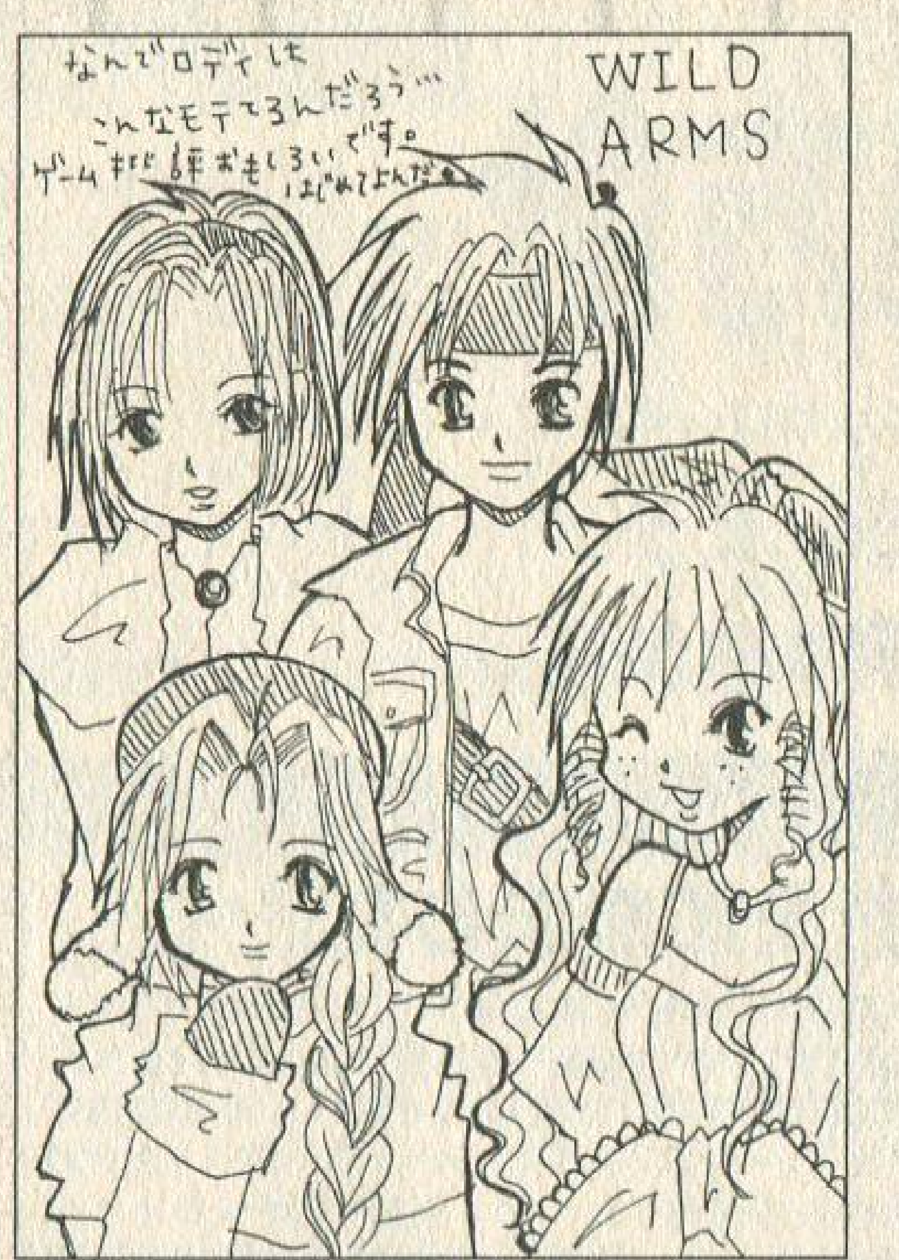
投稿規定
1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。
原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

だが逆に、その思想性を強調するあまり難易度が高めになってしまったことと、全体的に地味になった演出には不満が残る。このゲームが提示する思想が既存のものとは異質であるがゆえに、その楽しさを理解する前にユーザーが飽きてしまわないかと心配でならない。

ゲームにおいて、奥の深さと間口の広さは必ずしも相反するものではない。まだまだ荒削りで、続編での改善が期待されるゲームだけに、そこが残念である。

（メール投稿　辻村）

リアリティを追求するのもいいけれど、それだけでは実際のサッカーと差異化できない。ゲームには欠かせない〝プラスα〟がどこに置かれているのかによって、ゲームの間口の広さが変わってくるのかもしれませんね。



石川県　SHAKIRI

恋愛シミュレーションという名の幻想（『ときめきメモリアル2』批評）

「恋愛シミュレーション」は男をダメにする。

このゲームジャンルのほとんどが、男と女の純愛をテーマとして持っているからだ。

では、〝純愛〟とは何だろうか？読んで字のごとく純粋な愛、つまり自分の損得よりも、相手の幸せを第一に考えられる関係のことではないだろうか。そして、男と女の関係の中には、ほとんどの場合、存在しない感情なのだと思う。恋愛は、自分のことを第一に考え、相手に要求してしまう場面が多い。無意識のうちに損得勘定もしてしまう。

しかし「恋愛シミュレーション」は、恋愛というわがままな関係を、美しすぎる純愛として見せてしまっている。

それはプレイヤーにとって良いことなのだろうか？

長い間、箱の中で眠っていた『ときめきメモリアル2』を久々にプレイしてみた。

そこは純愛が散りばめたヴァーチャル世界。プレイヤーのためだけに作られた美少女キャラの待つハーレムだった。

その中では、いとも簡単に結果の見えている擬似恋愛が楽しめる。ピュアで個性的な美少女キャラたちも、純愛の相手としては申し分のない相手だ。

しかし、作られた美少女キャラとの純粋な擬似恋愛の中には、肌をふれあう楽しみや心が通じ合う喜びも感じることはできない。

話題になった当初は爆発的に売れた「恋愛シミュレーション」だったが、現在、確実に売上は伸び悩んでいる。その背景には、プレイヤーの虚しさがあるように思うのだ。

本物の恋愛には、これ以上ないと思えるほどの喜びや楽しみに加えて、辛い悩みや苛立ちもつきまとう。しかし、だからこそ人間は成長できるのだろうし、感情のたっぷり詰まった濃い時間を過ごすことができるのだろう。

残念ながら、感情のギッシリつまった恋愛をゲームで表現することは、今のところできていない。

結果として「恋愛シミュレーション」は、〝恋愛＝純愛〟というゆがんだ幻想を、プレイヤーの心に植え付けるだけで終わっているのではないだろうか。

現在、大勢の人たちが汚いものに目をつぶり、綺麗なものだけを見たがっている。そんな味気ない時代の中で、空っぽの美少女キャラと擬似恋愛をしているだけではつまらない。

本当に面白いのは、欠点をたくさん持った生きた恋人をつくり、肩を並べてゲームを遊ぶことなのではないだろうか。

それは、きっと、人生を豊かにしてくれるはずだから。

（メール投稿　星野）

努力や工夫をすれば現実に体験できることを、ゲームで簡単に済ませて満足してしまうのではあまりにつまらない人生です。〝シミュレーション〟はその言葉の意味どおり、あくまで「模擬実験」なのですから。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、またはghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは3月1日です。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評　2001年1月号プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード（60名）

東京都	藤江裕子
栃木県	村上隆亮
群馬県	佐藤明敏
	萩原敏也
	綿貫雄太
埼玉県	田中敦史
千葉県	松岡まゆみ
神奈川県	菅原みどり
新潟県	佐藤公史
静岡県	鈴木武
愛知県	小川雅彦
	森弘
三重県	池田宏之
京都府	梅村鍾悦
	小林正幸
兵庫県	正田和也
	杉本享子
	松浦敦
	丸谷健太
広島県	橋本文吾
山口県	内山和彦
福岡県	金光恒勲
長崎県	東俊介
鹿児島県	園田大樹

ゲーム批評Vol.36プレゼント当選者（30名）

北海道	磨井菜穂子
青森県	古屋敷智
山形県	黒澤奈都
	武田晋
東京都	加科貴志
	木村文彦

読者あっての本ですから4テレホンカードプレゼント当選者（30名）

青森県	西澤尚徳
東京都	古畑昇
	眼龍まどか
	御畑郁子
	萩本安則
	反橋洋一
	田村一裕
埼玉県	小園康生
	服部美仁
千葉県	長谷川学
	浦野麻由美
	川崎建一
神奈川県	井上大輔
	中川幸弘
静岡県	山島順一郎
	岡本晋
石川県	石田克次
京都府	和田卓巳
大阪府	神庭知子
	湊伸矢
	山田道
大阪府	院田昭博
愛媛県	梅谷英久
岡山県	松本有生
	正木博之
広島県	谷口麻衣子
福岡県	平井文和子
	藤井むつみ
大分県	利光純子
宮崎県	神田陽一

当選品の発送は2001年2月中には終了する予定です。2001年3月に入っても未着の方は編集部までご連絡下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、26、28、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験 亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『セツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）**■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）**■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他**<Vol.31>2000年2月発行780円（税込）**■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）**■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10 静岡大学 赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7**<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）**■「PS2 覇者の誤算」夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状●PS2ソフトレビュー特集『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他■ネットとゲームユーザー濃密な生態**<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）**■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるＤＣに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）

■「DQⅦ&FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」
ドラクエ、FF—「過去、現在、未来」
●がんばれボクらのジャレコ特集
今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ!
■名越武芸帖スペシャル対談

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）

■「ソフト批評スペシャル　拡張版」
ゲームソフトクロス批評
●ゲーム批評ノンフィクション
ネットオークションのなくなる日
■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

別巻

飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	版元：㈱マイクロデザイン TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期・下半期・'99年上半期・下半期　各1400円		各　　冊
読者あっての本ですから（　　　　） 読者あっての本ですから1～4　各750円		各　　冊
飯野賢治の本	728円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

ゲーム書評

第三回創元短編賞の最終選考に残った『邪馬台国はどこですか？』を含む短編作品集。魅力的な謎を含むテーマのチョイスと、虚構と事実とも区別の付かない演出は一読の価値あり。

虚構というエンターテインメント

虚構と現実の狭間を学ぶ

エンターテインメントの世界はいうまでもなく虚構の世界だ。リアルな感覚を演出するために実在の人物なり、場所をモチーフにしても、創作物であることは疑う余地はない。ところが、今回取り上げる小説は読んでいるうちに、虚構とも事実とも区別の付かない錯覚に陥ることがしばしばある。

『邪馬台国はどこですか？』読者が一度は耳にしたことのあるテーマを取り上げ、独自の解釈と、これでもかという知識の提示でユーザーの既成概念を壊していく。知的好奇心の刺激が心地よく、読めば読むほどやめられなくなる麻薬のような効果をうまく演出している。謎の解明が視点の変更で最高のエンターテインメントになることを体言している数少ない作品だ。

ゲームの世界も虚構の世界。ストーリーやシナリオは小説の創作に限りなく近い。和歌や連歌の世界には「本歌取り」と呼ばれる手法が存在している。ゲームの世界が、より広くエンターテインメントとして認知されるためには、他分野の手法を模倣し、ゲームオリジナルの手法としての昇華が必要であると強く感じる。

これまでのゲームの作り方は、電子玩具として限られた世界の中で、プログラミング技術優先の作り方が主流であったように感じる。視覚効果のバーチャルリアリティが次世代のエンターテインメントに必要不可欠であるが、言葉のみでリアリティを追求できる手法があることをゲームの作り手は学ぶべきであると考える。



邪馬台国はどこですか？
鯨　統一郎著
東京創元社刊／価格：520円（税別）

隔月刊ゲーム批評 3月号
ゲーム批評Vol.37
第8巻第2号通巻58号
2001年3月1日発行
定価780円（税込）

STAFF
発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集部　武川和宏
土井大輔
小川哲弥
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

㈱マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評5月号』
は4月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊 ゲーム批評

5月号予告

MAY

特集

愛があるのか!! キャラクターゲーム（仮）

「キャラゲー」
った認識をくつ
ラ人気だよりの
ャラへの愛情”
ていてもなにか
せる。キャラに
ャラクターゲー

掲載予定タイト

『機動戦士ガン
ー ゲームエディ

ゲームソフト批

『鬼武者』『バウ
『探しに行こう
CHAMPIONSH
of the future～

※掲載タイトルはあくま

次号「隔月刊ゲー

NEWS!!



面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

この本を購入した理由（○をつけて下さい）
・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　）

いわゆるキャラクターゲームについて、どのようなご意見、ご感想をお持ちでしょうか?
好き･嫌い、こうすべきだ、などなんでもお願いします。

スポーツゲームの楽しさや、スポーツゲームが今後、どう発展して欲しいかなど、
ご意見、ご感想をお願いします。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評 3月号

ゲーム批評Vol.37
第8巻第2号通巻58号
2001年3月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 武内静夫
編集部 武川和宏
土井大輔
小川哲弥

ゲーム書評

第三回創元短編賞の最終選考に残った『邪馬台国はどこですか？』を含む短編作品集。魅力的な謎を含むテーマのチョイスと、虚構と事実とも区別の付かない演出は一読の価値あり。

虚構というエンターテインメント

虚構と現実の狭間を学ぶ

エンターテインメントの世界はいうまでもなく虚構の世界だ。リ

ている。謎の解明が視点の変更で最高のエンターテインメントになるこ



こですか？

:520円(税別)

POST CARD

50円切手をお貼り下さい

1040041

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル
㈱マイクロデザイン
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.37アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N. 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

隔月刊 ゲーム批評 5月号予告

MAY

特集

愛があるのか!! キャラクターゲーム（仮）

「キャラゲー」＝原作のキャラクター人気に頼るだけのダメなゲーム。そういった認識をくつがえすゲームも、ここ数年で数多く生まれている。一方、キャラ人気だよりのゲームもいまだ顕在だ。その違いはなにか？　“対象となるキャラへの愛情”、これに尽きるだろう。愛がなければ、ゲームとしてよく出来ていてもなにか物足りないが、愛さえあればその出来を越える楽しさを見いだせる。キャラに惜しみない愛情を注げるクリエイターが増えてきた今こそ、キャラクターゲームを見つめなおそう！

掲載予定タイトル

『機動戦士ガンダム』『スーパーロボット大戦COMPACT2』3部作『パトレイバー ゲームエディション』『カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦』ほか

ゲームソフト批評

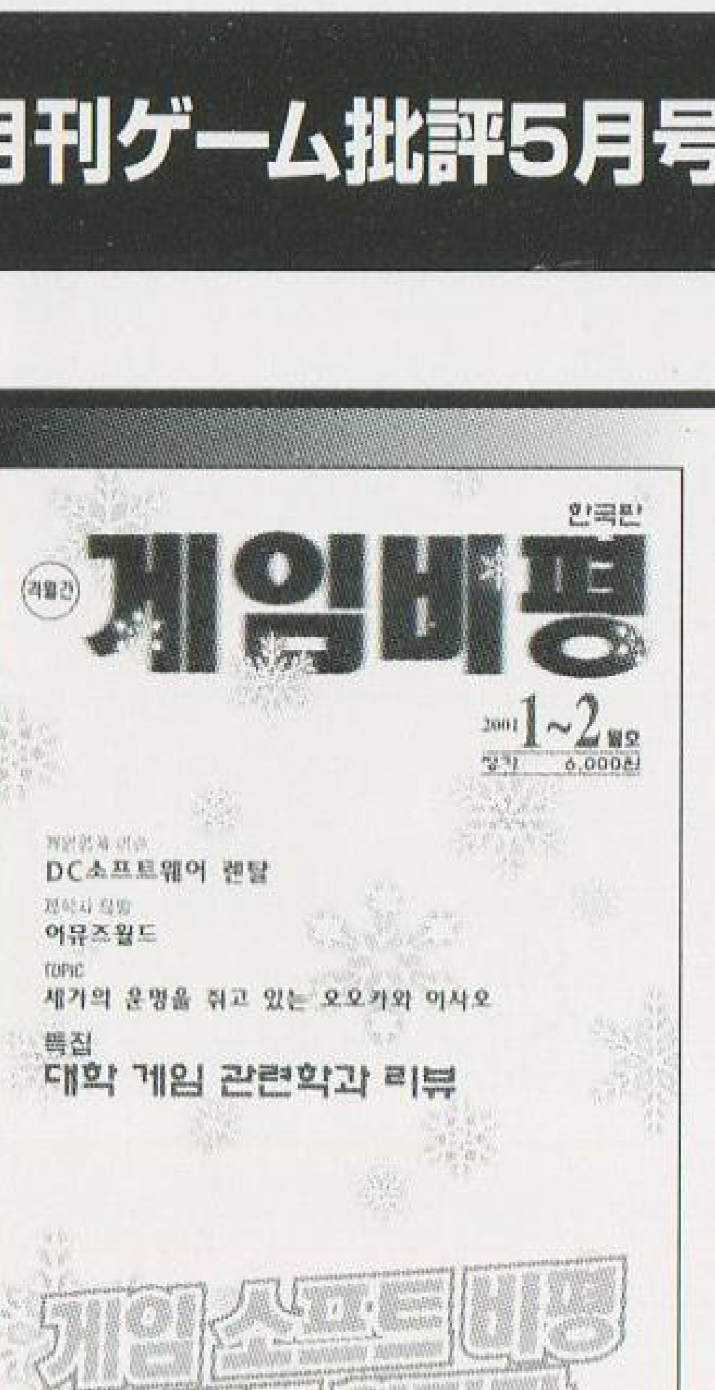
『鬼武者』『バウンサー』『ダーククラウド』『マッデンNFLスーパーボウル2001』『探しに行こうよ』『風雨来記』『探偵紳士DASH！』『ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP』『FIGHTING VIPERS2』『ecco THE DOLPHIN～Defender of the future～』『ハンドレッドソード』ほか

※掲載タイトルはあくまで予定ですので、都合により変更される場合があります。

次号「隔月刊ゲーム批評5月号」は2001年4月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

NEWS!!

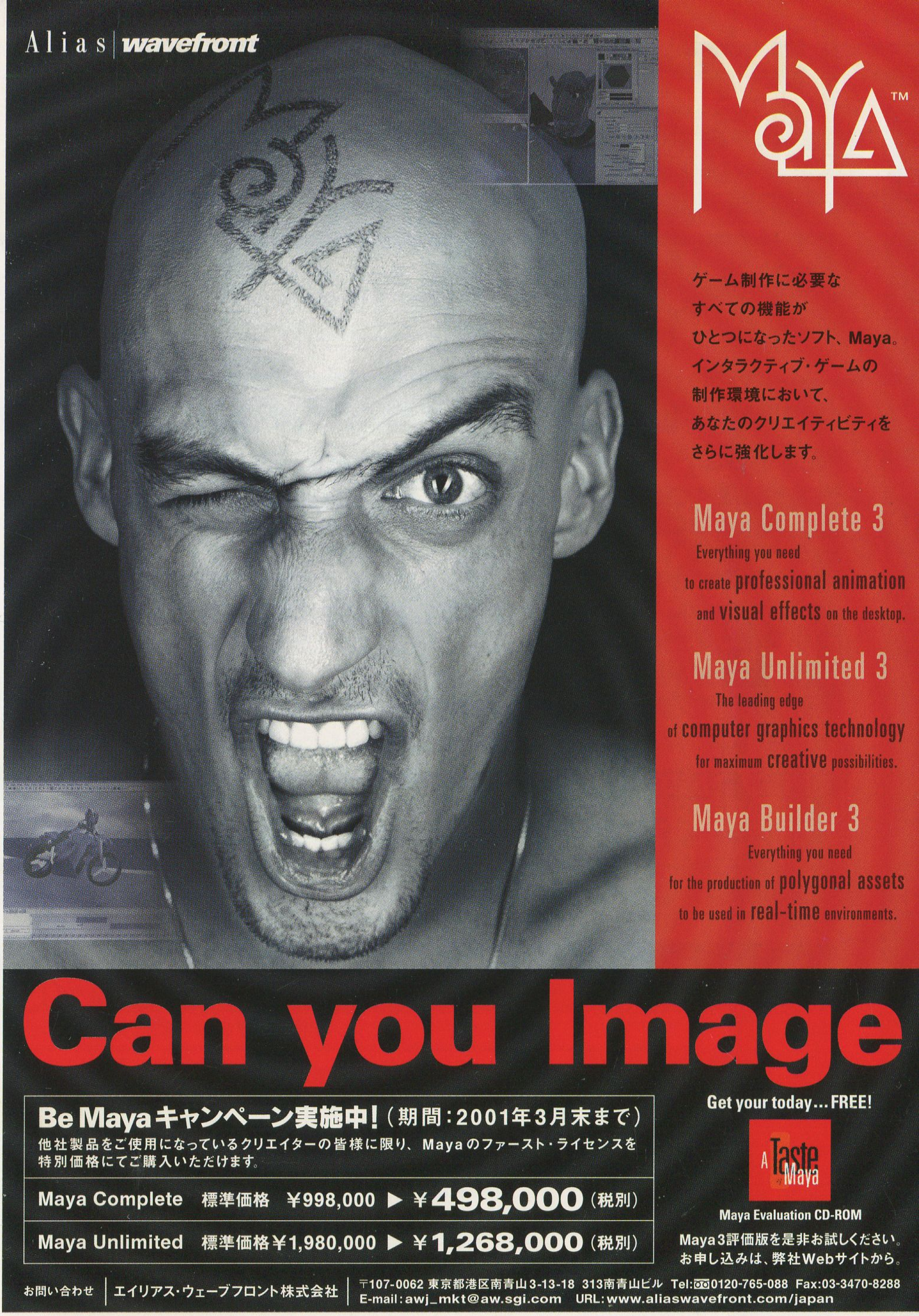


「ゲーム批評」韓国へ進出！

突然ですがなんと、韓国で「ゲーム批評」が発売されています！　出版は「ゲーム文化」という会社。ごらんのとおりハングル文字で書かれていて、「本当に同じこと書かれているのか？」と編集部員も疑問に思ってしまいました（笑）。本誌より微妙に厚くて大きい作りで、左開きの横組みです。驚くことに読者ページの内容までほとんど同じなので、今後投稿される読者の方は、韓国でも読まれること考慮しておきましょう（笑）。また、ページ数が足りないためか、オリジナル要素を付けたいのか、韓国版オリジナルのページもいくつかあります。「ゲーム批評HP」のトピックスでも内容紹介していますので、ぜひ覗いてやってください！

http://www.microgroup.co.jp/game/index.html

平成13年3月1日発行第8巻第2号通巻58号
発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
発行所：㈱マイクロデザイン
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7
TEL03-3551-9563（編集）
FAX03-3551-1208



定価：780円
本体743円
雑誌03679-3
T1103679030787